

HOBBY PRESS
Segunda Época-Número 43
EXTRA NAVIDAD
375ptas.
MICRO Manía
Sólo pa... ...rtos
CANARIAS CEUTA Y MELILLA 365 PTAS.
CÓMO LLEGAR AL FINAL
HUDSON HAWK
MEGATWINS
Dos gigantescos posters desplegables con todos los mapas
LAS PISTAS NECESARIAS PARA SOBREVIVIR
SPACE QUEST IV
¡Atrévete con los bestias del Pressing Catch!
WRESTLEMANIA

¡JUEGA CON LAS

Hola compañeros humanos!
Soy Bartholomew J. Simpson y quiero contaros un importante secreto: MUTANTES DEL ESPACIO ESTAN INVADIENDO SPRINGFIELD. Eso es tío! Un puñado de horribles, viscosos, gordos y malolientes monstruos se están apoderando de los cuerpos de la gente que vive aquí y quieren fabricar un arma para adueñarse del planeta entero.
Inquietante, NO?

AKlaim®
entertainment, inc.





SUPERESTRELLAS!
ASH
T.V.
VCR
Acclaim
entertainment inc.
ean
WWF
WrestleMania
HULK HOGAN
PYTHON POWER
WrestleMania
LA PIRATERÍA ES DELITO
¡VOY A POR TI!
ERBE
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA
ERBE SOFTWARE SERRANO, 240
28016, MADRID. TELEF: (91) 458 16 58
© 1991 TitanSports, Inc. TM Trademark of TitanSports, Inc. Hulk Hogan™, Hulkamania™
and Hulkster™ are Trademarks of the Marvel Entertainment Group, Inc., licensed
exclusively to TitanSports, Inc. All Rights Reserved. All other distinctive
likenesses are trademarks of TitanSports, Inc. All Rights Reserved.

ELEVADO A LA MAXIMA POTENCIA

520 ST^{E}

El nuevo ATARI 520 ST^{E} suma a la alta tecnología del 520 ST^{FM}, el ordenador más premiado por la prensa internacional, la potencia que buscas para elevarte a tu máxima expresión:

- Más de 4.000 colores de donde escoger.
- Sonido digital en estéreo.
- Acelerador de gráficos, «Blitter».
- Formateo de discos compatible con MS-DOS para intercambio de ficheros.
- Modulador para conexión a tu TV.
- Conectores MIDI para instrumentos musicales.
- Mayor número de interfaces para conexión directa a múltiples periféricos.
- Facilidad de uso con el ratón y el entorno gráfico GEM.
- Versión avanzada del sistema operativo TOS en ROM.

Da el salto definitivo con ATARI 520 ST^{E} y disfruta de una potencia sin límites.

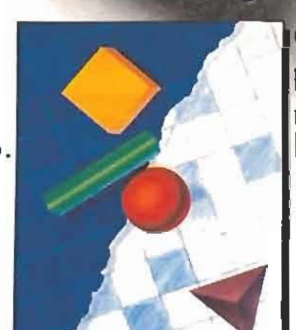
Además te regalamos el **DISCOVERY** PACK, valorado en más de 35.000 pts... que incluye:



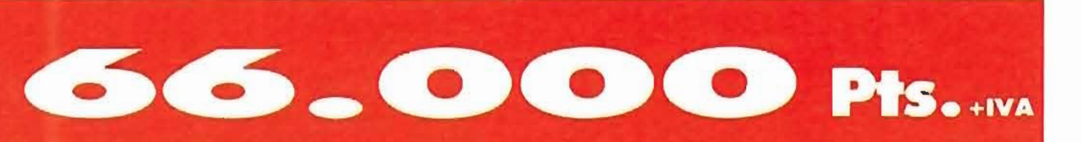
Hyperpaint 2
Programa de creación de gráficos para ST.



Music Maker 2
Crea, graba y reproduce tu música en estéreo.



Omikron BASIC
El lenguaje BASIC más rápido para los ST.



+ 4 superjuegos

ATARI®

ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195. Alcobendas. 28100 MADRID. TELS. (91) 661 56 25 / 661 83 36

Y en todos los centros de El Corte Inglés



Sólo para adictos

Año VII. Segunda época - Nº 43 - Diciembre 1991 - 375 ptas. (Incluido IVA)

Edita
HOBBY PRESS, S.A.
Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión

Director
Domingo Gómez
Redactora Jefe
Cristina M. Fernández
Redacción
José Emilio Barbero
Javier de la Guardia
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Directora de Publicidad
Mar Lumbreras
Colaboradores
Martín Echenique
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro José Rodríguez
Manuel Garrido
Santiago Erice
Diego Gómez
Rafael Rueda
Antonio Dos Santos
Jose Dos Santos
Marc Steadman
Jesús Pérez Sicilia
Javier Sánchez
Secretaria de Redacción
Mercedes Barrio
Fotografía
Daniel Font

Director de Administración
José Angel Jiménez
Departamento de Circulación
Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones
María del Mar Calzada
Cristina del Río
Tel. 654 84 19/ 654 72 18

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
28700 San Sebastián de los Reyes
(Madrid)
Tel. 654 81 99
Fax: 654 86 92

Distribución
Coedis, S.A.
Tel.: (93) 680 03 60
Molins de Rei (Barcelona)

Autoedición
HOBBY PRESS, S.A.
Clickart
Preycor 91, S.L.
Imprime
Altamira

Controlado por **O.J.D**
Esta publicación es miembro de la
Asociación de Revistas
de Información

Depósito legal: M-15.436-1985

En este número

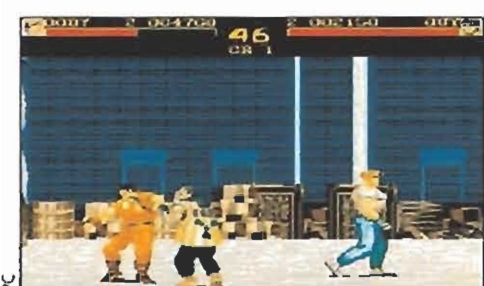
Este mes hemos decidido ceder un hueco en nuestra portada al Ultimo Guerrero, un espectacular luchador, protagonista de lujo, entre otros, de «WWF Wrestlemania».



PC «Chuck Yeager's Air Combat»



PC «Heart of China»



PC «Final Fight»



AMIGA «Future Wars»



AMIGA «Baby Jo»

Ya se acercan las navidades y como siempre las compañías de software están trabajando a tope, y nosotros con ellos, para que podáis ocupar vuestro ocio con los mejores juegos del momento. Os tenemos preparada más de una sorpresa que enseguida vamos a pasar a desvelaros. Las primeras páginas de la revista las hemos dedicado a lo que va a ser el juegazo de la temporada: «WWF Wrestlemania», vuestros luchadores favoritos en un súper programa para todos los sistemas que está rompiendo moldes. Luego, como siempre, lo más actual y la sección dedicada a los amantes de los JDRs, abriendo camino para una interesante preview sobre «Heart of China», un juego que parece una auténtica película de cine. En nuestro Punto de Mira podréis ver analizados a fondo, entre otros, «Risky Woods», lo último de Dinamic, «Chuck Yeager's Air Combat», un simulador de vuelo super completo, «Knights of the Sky», Microprose en aquellos viejos cacharros de la primera Gran Guerra, «Maupiti Island», una aventura imprescindible, «Out Run Europa», la gran continuación de un clásico, «Railroad Tycoon», o el magnate de los ferrocarriles, y muchos más que si citásemos aquí nos extenderíamos demasiado. Luego podréis ver una comparativa de juegos de lucha que han realizado nuestros expertos, en ella «Final Fight», «PitFighter», «Last Battle » y «Double Dragon III» a fondo. En las páginas centrales encontraréis dos súper desplegables con los mapas de «Hudson Hawk» y «Mega Twins», por supuesto acompañados de su correspondiente Patas Arriba. Las Micromanías dan paso a nuestra sección de consolas donde ha merecido una atención especial «Fantasía», la versión informática de la película de Disney, y «Super Mario Bros 3», la última y mejor aventura de tus amigos Luigi y Mario. «Future Wars», las aventuras de un limpiaventanas en el futuro que llegan de la mano de Delphine, es el Patas Arriba que abre esta sección de la revista, «Baby Jo», un pequeño super héroe en busca de su mamá, le acompaña. Junto a ellos, Roger Wilco en su «Space Quest IV», que ya no será problema para los aficionados a los juegos de Sierra. Poco a poco nos acercamos ya al final de la revista, sólo nos separan de ese desagradable momento las páginas de cargadores, nuestro Arcade Machine, espectacular este mes, y la música y películas que os recomendamos para este mes. Y ya está, ¿os ha parecido poco? El próximo mes, más. Un saludo.

La Redacción

MEGA JUEGO

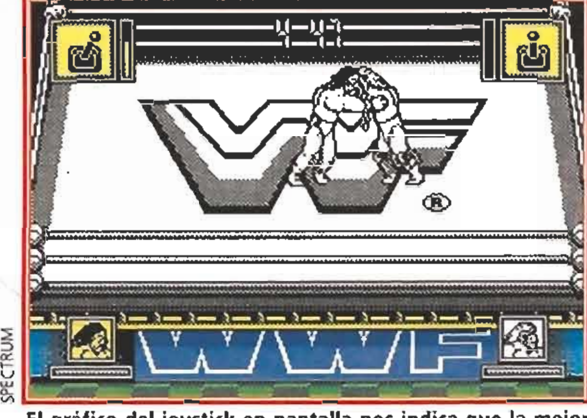
WRESTLE...





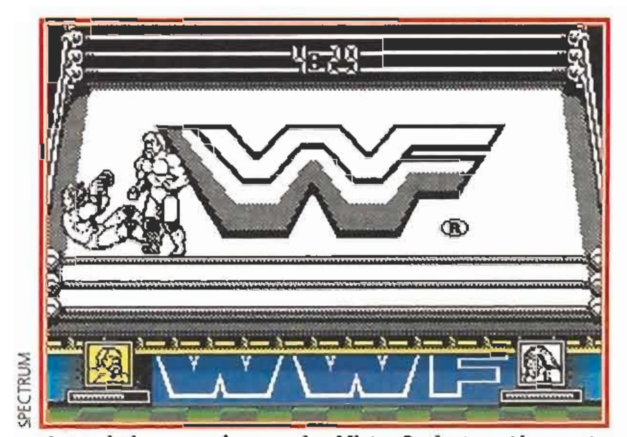
SPECTRUM

El campeón del mundo estudia a su contrario esperando el momento de tomar la iniciativa.



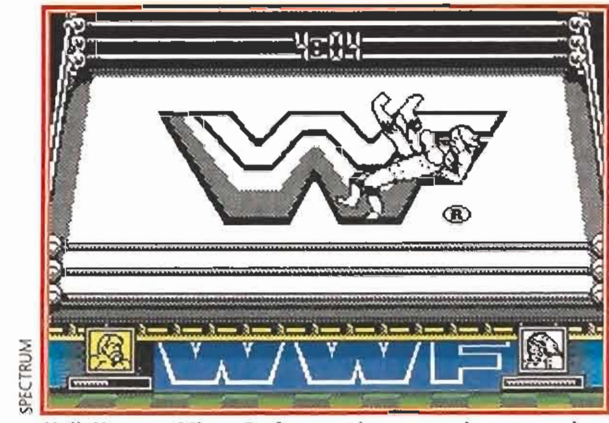
SPECTRUM

El gráfico del joystick en pantalla nos indica que la mejor forma de ganar es moviéndolo rápidamente.



SPECTRUM

Acorralado contra las cuerdas Mister Perfecto está a punto de sufrir una severa derrota frente a su oponente.



SPECTRUM

Hulk Hogan y Mister Perfecto están enzarzados en una dura lucha en la que sólo el más hábil vencerá.

Una nueva fiebre ha llegado hasta nosotros desde Estados Unidos, su nombre es "Wrestlemania" y es una curiosa mezcla entre deporte y espectáculo, en el más puro estilo americano. Nadie podía pensar hace un par de años que una exhibición así despertara las pasiones que está levantando en medio mundo, y nuestro país no se ha quedado atrás. Sabemos que entre vosotros hay muchísimos fans del Wrestling así que, preparad vuestros ordenadores que ya están aquí los luchadores más famosos de América.

- **OCEAN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **SPECTRUM**
- **Juego de lucha**

Mr. Perfecto, Hulk Hogan, Sargento Slaughter, Jack "Snake", Roberts... quién no ha oído nombrar a estas inmensas masas de músculos que semana tras semana pelean entre sí para conseguir el preciado Cinturón de Campeón de la WWF.

El Catch, una modalidad de lucha libre "a la americana", se está convirtiendo en el deporte favorito de mucha gente y no es de extrañar cuando se ve a los curiosos personajes que lo practican. Todos ellos, extrafalariamente vestidos, poseen una extraña atracción magnética que hace que cada uno de nosotros nos identifiquemos con nuestro favorito y le apoyemos al máximo en los combates contra sus adversarios.

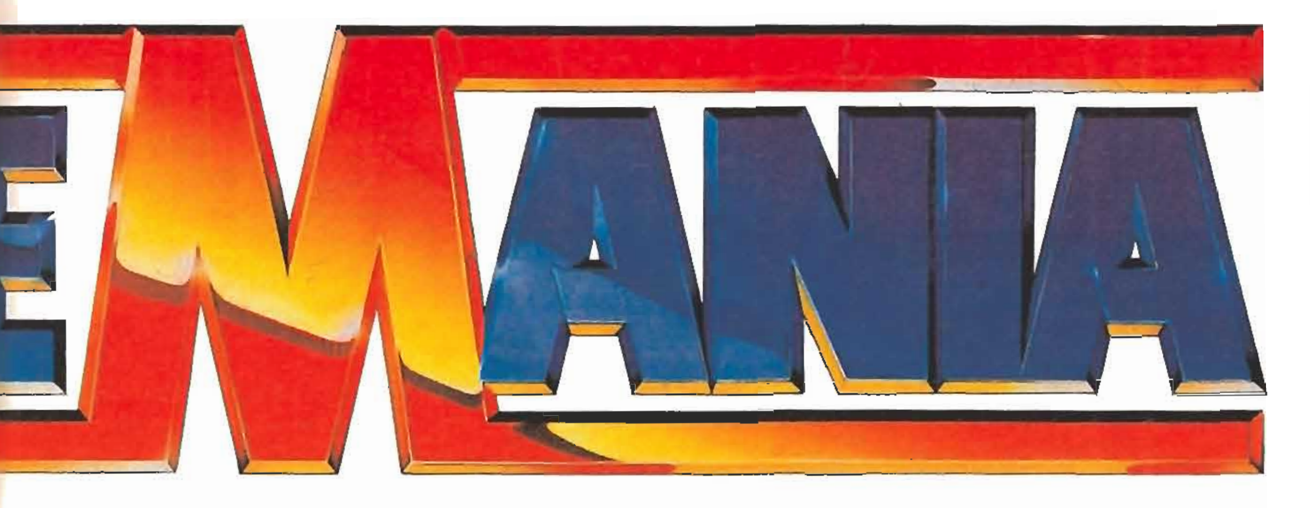
Aunque ya nadie desconoce que en las luchas de Wrestling todo está más o menos amañado, o que los golpes que se dan no son, digámoslo así, del todo reales, –imaginaros sino a Hulk Hogan, que debe andar por los ciento y muchos kilos, caer sobre cualquiera de sus contrincantes–, los luchadores dedicados a este deporte necesitan una soberbia e intensiva preparación para evitar las lesiones que son, por otra parte, bastante más frecuentes de lo que podéis imaginar. Así que lo más seguro para nosotros va a ser conectar nuestros Spectrums y...

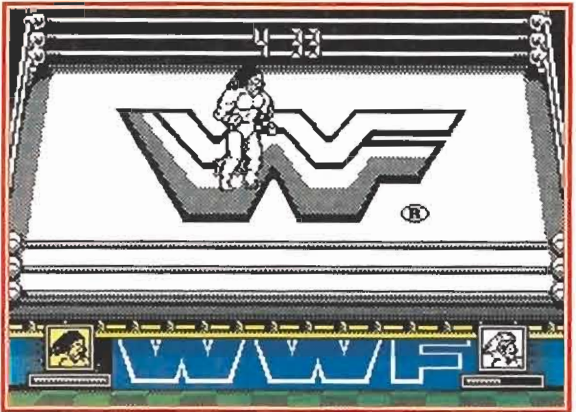
El juego

Ocean tenía un difícil reto: trasladar toda una forma de vida, un espectáculo multicolor de muchos miles de dólares a nuestros ordenadores. Y sin duda lo ha conseguido. Por una vez vamos a poder descubrirnos ante una versión de ocho bits que no parece que vaya a poder envidiar nada a las de sus hermanos mayores.

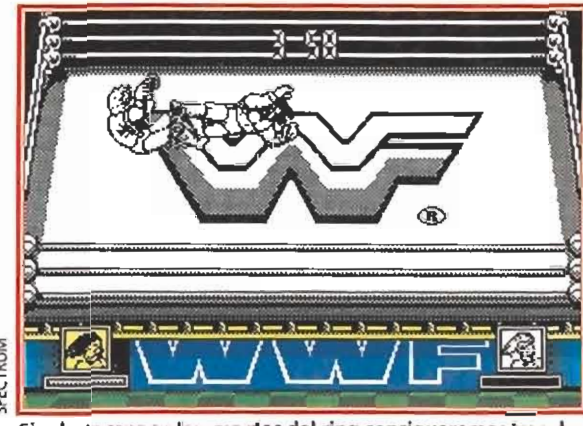
Realizado con un gran despliegue de efectos especiales –focos que recorren la pantalla y se centran en el ring, letras que se deslizan sobre la imagen dejándonos ver a través de ellas el escenario del combate...– el juego nos permitirá adoptar la personalidad de uno de los tres luchadores más populares del Wrestling, Hulk Hogan, el Ultimo Guerrero o British Bulldog, e intentar conseguir el preciado Cinturón de la WWF en combate singular contra Mr. Perfecto, El Señor de la Guerra, El Hombre del Millón de Dólares, Mountie y El Sargento Slaughter.

Cada uno de estos combatientes tiene, aparte de los movi-

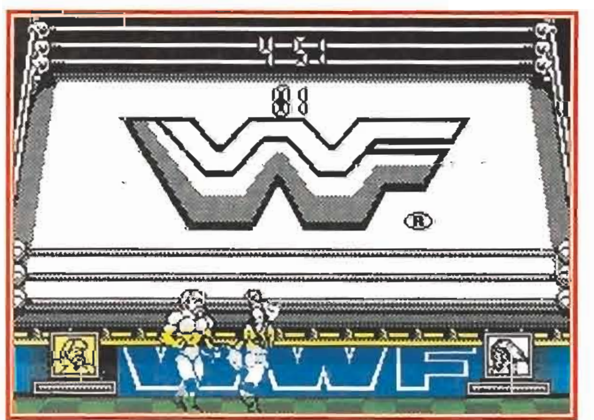




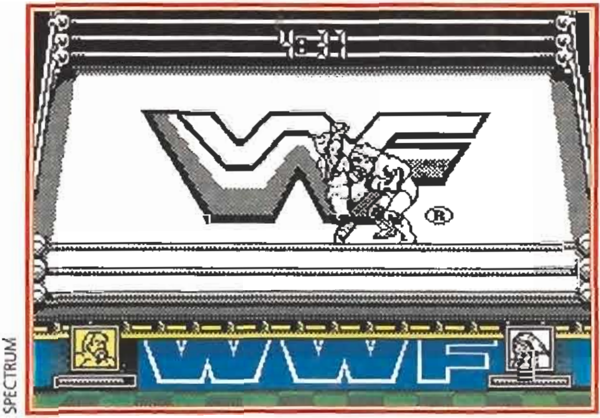
¿Dónde está nuestro contrincante? ¿Quizás ha salido despedido fuera del ring? Probablemente.



Si rebotamos en las cuerdas del ring conseguiremos impulso para dar un tremendo salto sobre nuestro oponente.

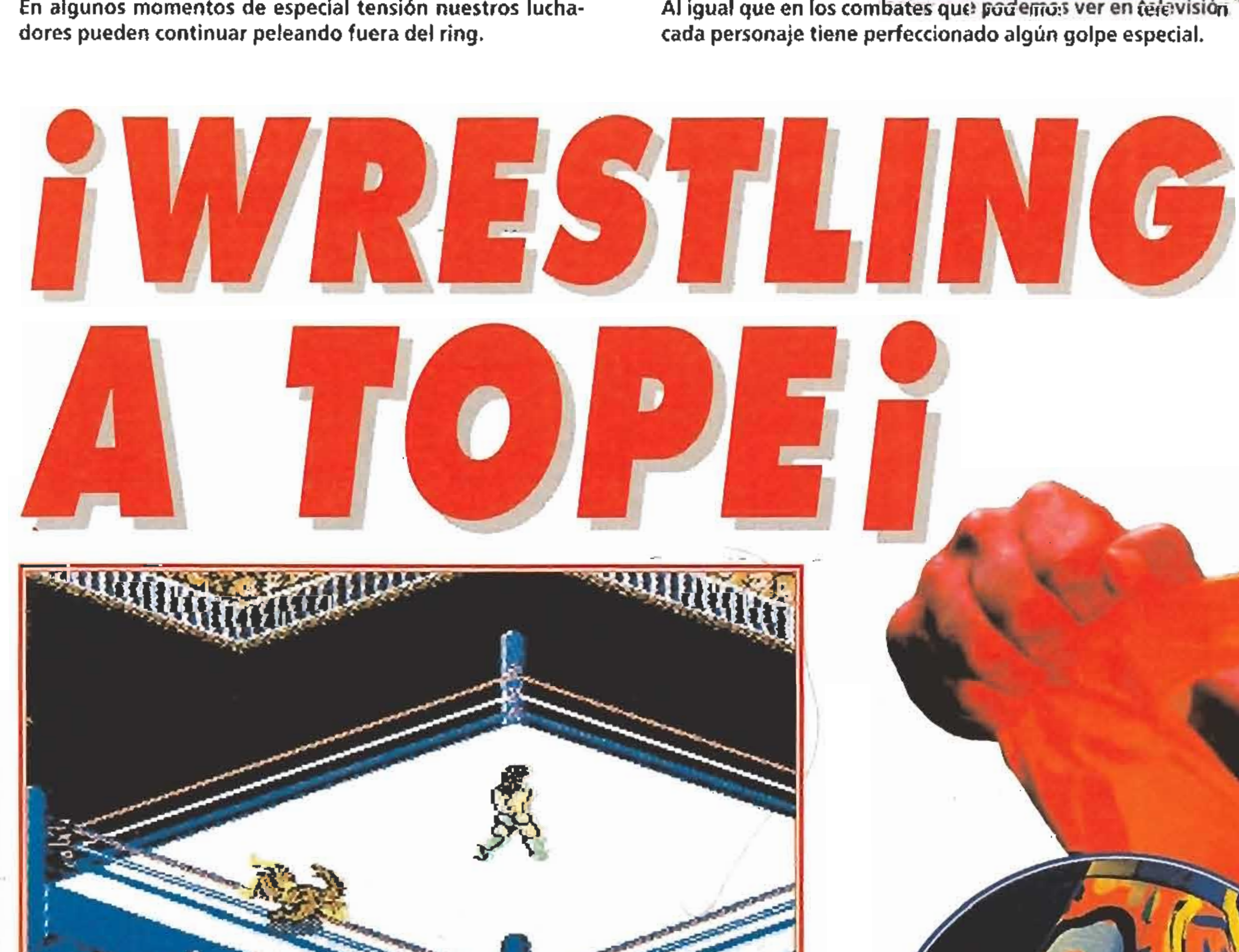


En algunos momentos de especial tensión nuestros luchadores pueden continuar peleando fuera del ring.

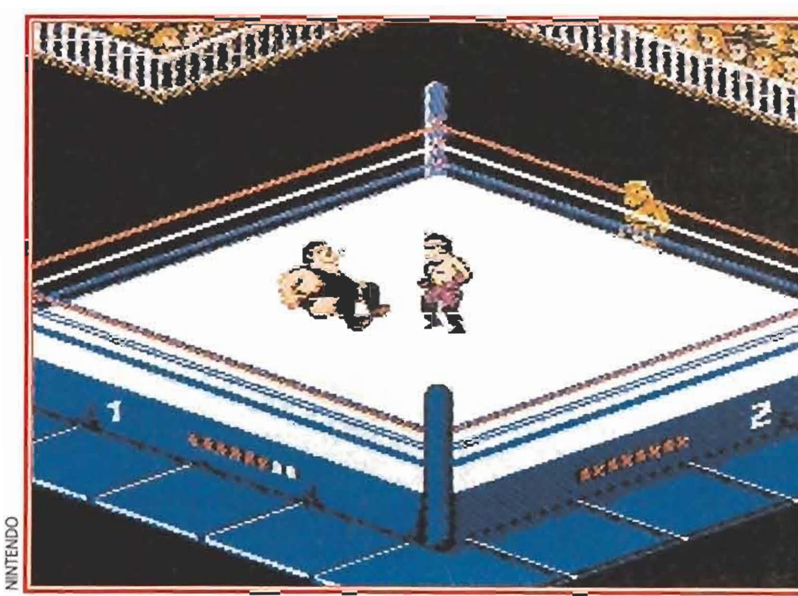


Al igual que en los combates que podemos ver en televisión cada personaje tiene perfeccionado algún golpe especial.

¡WRESTLING A TOPE!



Mientras nuestro luchador está recuperando sus fuerzas tras sufrir un duro golpe, nuestro adversario se prepara para derrotarnos definitivamente.



Como puede apreciarse en la imagen hay algunas diferencias entre las diversas versiones del juego, aunque su mecánica es básicamente la misma.

mientos habituales de cualquier juego de lucha, una llave especial que será altamente efectiva contra sus contrincantes.

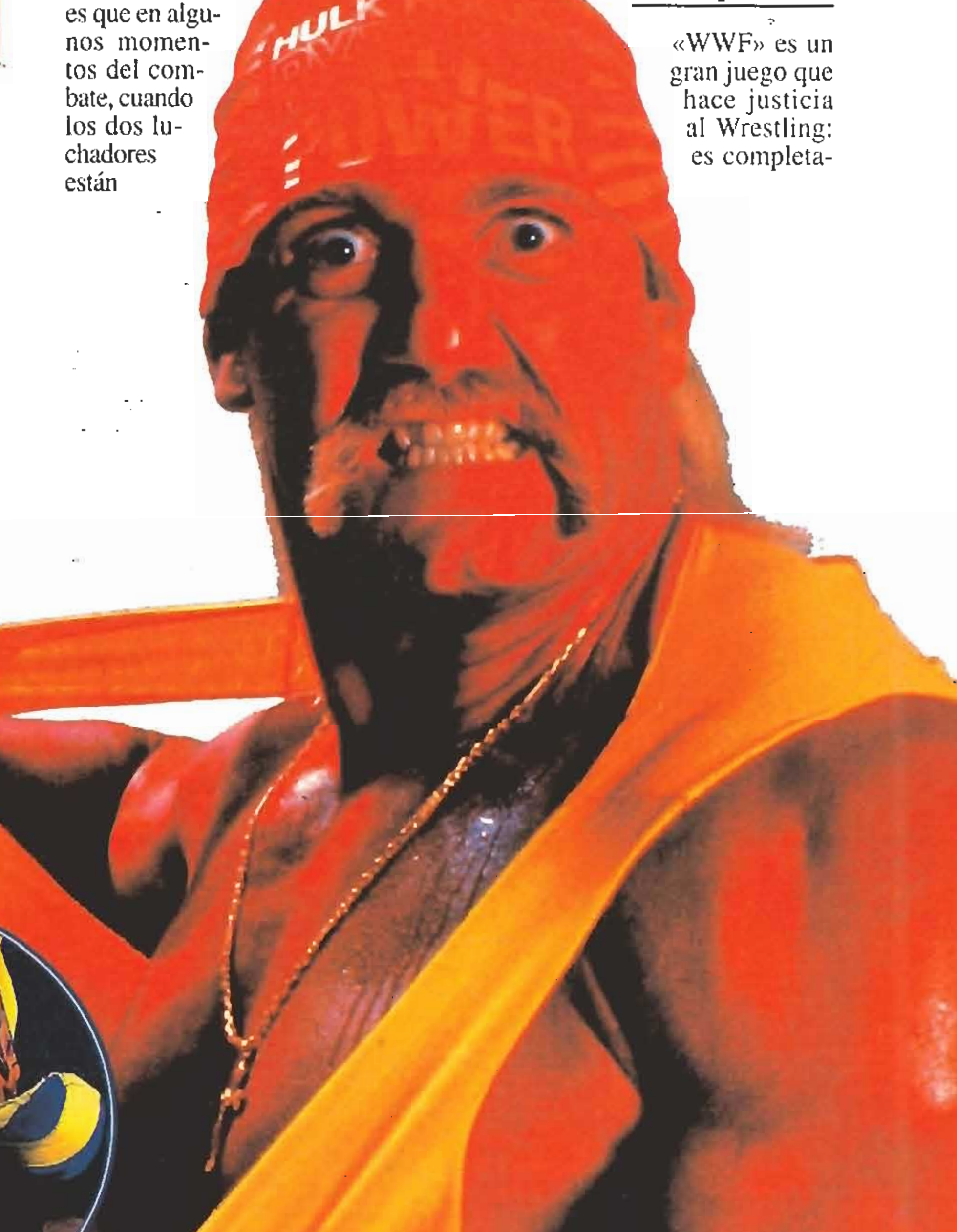
El manejo de «WWF» es bastante sencillo: cuatro teclas de dirección y una más para el disparo, –aplicaros el mismo cuento los que juguéis con joystick–, que permiten mediante combinaciones realizar la nada despreciable cifra de ¡dieciocho movimientos diferentes!

Tampoco os preocupéis demasiado por estas variaciones porque en los primeros combates os bastarán unos cuantos golpes básicos y solamente poco a poco seréis capaces de realizar los movimientos más complejos. Un detalle curioso es que en algunos momentos del combate, cuando los dos luchadores están enzarzados en una presa aparecerán en la pantalla dos iconos que nos marcarán el movimiento que tenemos que hacer para conseguir derribar a nuestro adversario.

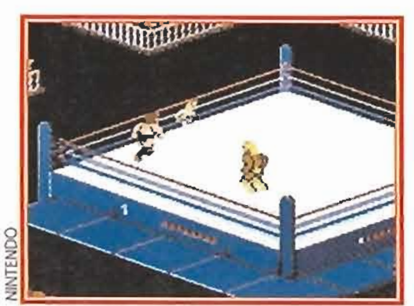
Por ejemplo, si véis la imagen de un joystick deberéis mover el vuestro de izquiera a derecha rápidamente para que una pequeña barra de energía junto al icono aumente hasta el límite, teniendo en cuenta que el otro luchador, –sea un amiguete, en el modo dos jugadores, o el ordenador–, está haciendo en esos momentos lo mismo. Quien llegue arriba primero será el que hará morder el polvo al contrario.

Un juego que hace justicia

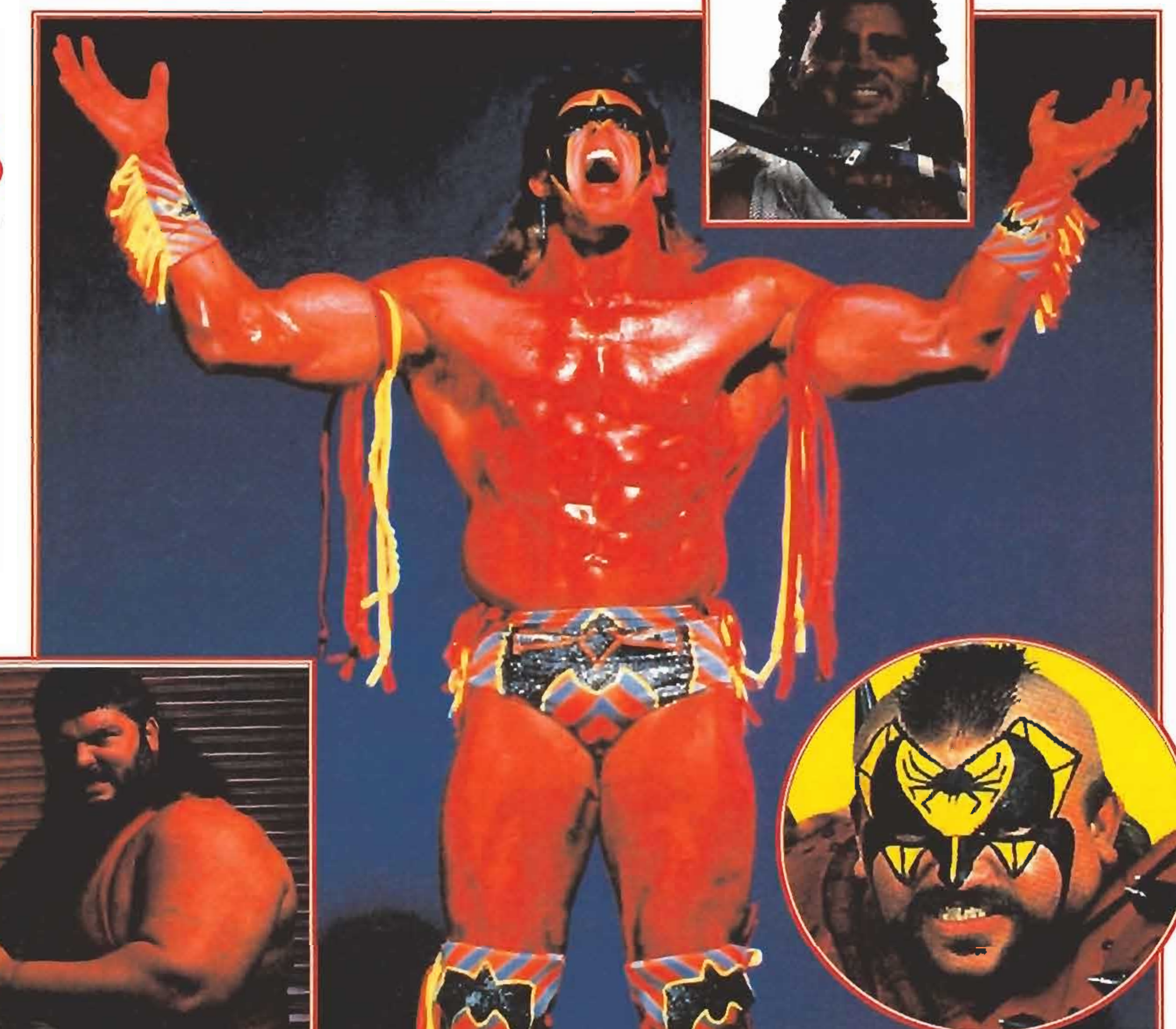
«WWF» es un gran juego que hace justicia al Wrestling: es completa-



MEGA JUEGO


NINTENDO

Como en la realidad, también es posible hacer combates entre más de dos luchadores.




NINTENDO

La versión Nintendo posee unos gráficos muy superiores a los del resto de las de ocho bits.

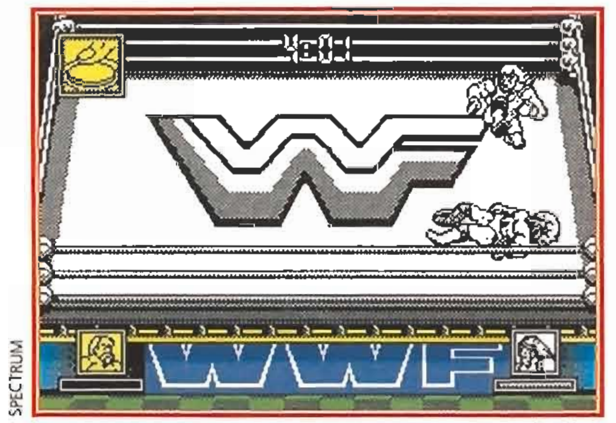
mente espectacular, adictivo, divertido y... violento. El programa además sigue fielmente las reglas del "Catch" y posee un modo muy interesante de entrenamiento para dos jugadores.

Está repleto de detalles geniales como, por citar uno de los ejemplos más curiosos, la posibilidad de terminar peleando entre las sillas de los espectadores.

Sus protagonistas se parecen verdaderamente a los luchadores que representan y cuentan con una extraordinaria animación a pesar de su gran tamaño.

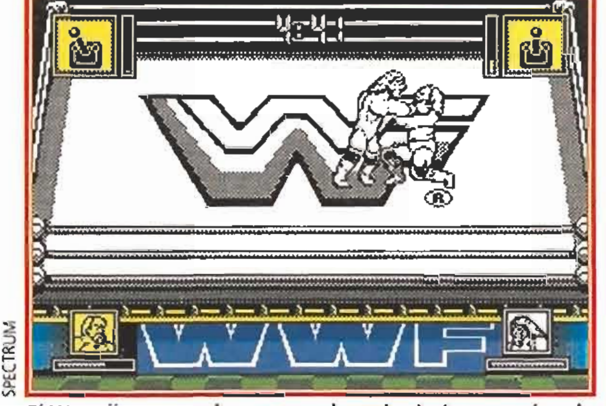
Ocean ha realizado un gran trabajo, pero el Wrestling no se merecía menos. Además, sus programadores no tenían otra elección: sabemos de muy buena tinta que Hulk Hogan amenazó con visitarles si no le gustaba el juego y ¿quién quiere enfrentarse a ciento cincuenta kilos de luchador? Desde luego, nosotros no nos apuntaríamos a la movida. Probablemente este «WWF» va a ser el juegazo más importante de los primeros meses del 92. Tres hurras por Ocean y su «WWF».

J.G.V.



SPECTRUM

Apretando el botón de disparo del joystick a gran velocidad conseguiremos evitar que nuestro contrincante se levante.

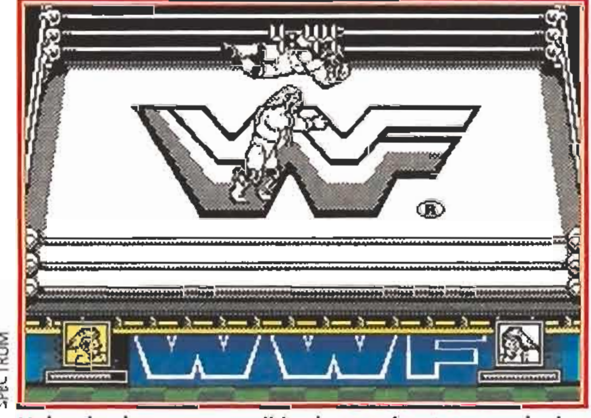


SPECTRUM

El Wrestling es un deporte en el que las lesiones están a la orden del día. Imaginaros si este golpe fuera real.


AMIGA

Los afortunados poseedores de ordenadores de dieciséis bits disfrutarán de mucho más colorido en su versión.



SPECTRUM

Volar sin alas es muy posible si nos enfrentamos a alguien con tanta fuerza como el poderoso Ultimo Guerrero.

CONSEJOS y TRUCOS

- *Practica contra alguien antes de comenzar a pelear contra tus adversarios, si no has controlado un poco los movimientos de tu luchador no durarás ni un minuto en pié.*
- *Procura no detenerte ni un segundo frente a tu contrincante, así evitarás que se lance de cabeza hacia ti. Muévete a su alrededor hasta poder encontrar su punto flaco.*
- *Cuando te tiren del ring espera a que tu adversario baje antes de volver al cuadrilátero, ganarás unos segundos preciosos para colocarte en el lugar preciso para que se lleve una desagradable sorpresa.*



FLASH

Sexo e intriga en tu ordenador



Muriel Tramis, una programadora francesa de la compañía Tomahawk que cuenta en su haber con títulos tan sugerentes como «Emmanuelle» o «Gheisa», está, junto al resto de su equipo, dando los últimos retoques a una nueva aventura. El juego, que lleva el nombre de «Fascination», nos traslada a un lejano país donde nosotros, en el papel de una azafata de líneas aéreas, deberemos completar una extraña y difícil misión. El programa, del que solo los usuarios de dieciséis bits van a poder disfrutar, está previsto que incluso tenga sus correspondientes versiones CDTV y CD-ROM. Y, para no perder las buenas costumbres, está siendo traducido a nuestro idioma. Preparaos porque «Fascination» os va a fascinar de verdad.

Opera sobre dos ruedas

Opera continúa en la brecha dando guerra. Que nadie piense que se habían olvidado de los deportistas informáticos porque lo que ocurría es que esta-





ban preparando un nuevo lanzamiento, esta vez dedicado a los fans de un deporte tan divertido y emocionante como el motocross. «Motocross», nombre aún no definitivo, nos permitirá enfrentarnos contra otros participantes en un porrón de circuitos diferentes, todos ellos repletos de barro, piedras, baches... reales como la vida misma, y es que según lo que hemos visto del programa lo único que vais a echar en falta los aficionados a las motos es poneros de barro hasta las cejas. Opera no podía faltar a su cita habitual con los usuarios de ocho y dieciséis bits.

HOY ABRIMOS OTRA TIENDA...

¡EN TU CASA!



- TODOS LOS ENVIOS CANADIAN SON GRATUITOS.
- HAY UN REGALO CANADIAN SEGURO, EN TODAS TUS COMPRAS.
- PARTICIPARAS EN MAGNIFICOS SORTEOS, CONCURSOS Y ACTIVIDADES CANADIAN.

TU TIENES LA LLAVE

canadian Avda. Mistral 25--27, 08015 BARCELONA tel. (93) 426 49 81

PARA RECIBIR EL CATALOGO POR CORREO, RELLENA ESTE CUPON Y ENVIANOSLO.

Nombre y apellidos ______
Dirección ______
Población ______
Provincia ______
Teléfono ______
C.Postal ______

OPENLINE

CONCURSO

¡Ahora puedes conseguir tus personajes favoritos!

1.000 muñecos como estos te están esperando

De la mano de Ocean llega «WWF», un súper programa con el que vas a poder imitar desde casa a tus ídolos del Wrestling. **Hulk Hogan**, **El Ultimo Guerrero**, **Mr. Perfecto**... todos ellos juntos para vivir la auténtica emoción del catch.



Participando con Micromanía y Ocean en este concurso, podrás disfrutar en directo con tus héroes preferidos.



CUPON DE PARTICIPACION

NOMBRE ____________________

APELLIDOS ____________________

DIRECCION ____________________

____

LOCALIDAD ____________________

PROVINCIA __________ CODIGO POSTAL __________

EDAD __________ TELEFONO ____________________

COMO PARTICIPAR

La forma de conseguirlos es muy sencilla. Sólo os pedimos que dibujéis un nuevo luchador inventado por vosotros y le déis un nombre original. Luego no tenéis más que rellenar el cupón que hay en esta página con todos vuestros datos y recortar el logotipo de Wrestlemania que aparece en la última página de las instrucciones del juego, por supuesto no se admitirán fotocopias de ninguno de los dos. Estas tres cosas, el dibujo, el cupón de la revista y el logotipo del juego, las tenéis que enviar por correo, sin olvidar indicar en el sobre **CONCURSO WRESTLEMANIA**, a:

HOBBY PRESS S.A. Revista Micromanía
C/ de los Ciruelos 4 28700 San Sebastián de los Reyes MADRID

El plazo de recepción de dibujos será desde el 1 de Diciembre de 1991 hasta el 10 de Enero de 1992. De entre todas las cartas recibidas un jurado compuesto por miembros de la redacción de Micromanía y Erbe, compañía que distribuye en España los juegos de Ocean, elegirá los mil mejores dibujos, cuyos autores recibirán uno de los muñecos en su domicilio.

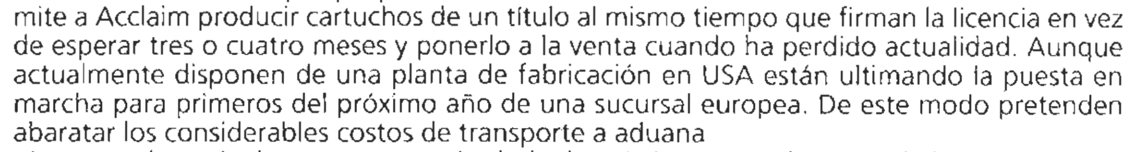
En la revista del mes de Febrero se publicarán los nombres de los 1000 ganadores y los mejores dibujos. ¿ A qué esperáis para coger vuestros útiles de dibujo y poner en marcha la imaginación ? Ya nos tenían que haber llegado las primeras cartas...

HAY UN RATON EN MI ORDENADOR



Nadie duda que uno de los periféricos más comúnes e incluso prácticamente imprescindible hoy en día en el mundo de la informática es el conocido ratón. Logitech, una compañía suiza en cuyo catálogo de productos ya se incluían varios ratones y scanners, ha creado un nuevo modelo de este popular aparatito dedicado especialmente a los más pequeños de la casa. El Kidz Mouse, nombre comercial del "chisme", posee dos enormes orejas, los dos botones, y un largo rabo, que a la vez es el cable que le conecta al ordenador; su forma, estudiada para encajar en las manos de aquellos usuarios que no sobrepasen los once años, también nos recuerda a un auténtico roedor. Por supuesto el software que acompaña al invento también ha sido creado para simplificar el uso del ratón en los diferentes programas con los que los chavales den sus primero pasos informáticos. Una interesante iniciativa para hacer más agradable al usuario el empleo del ordenador, un detalle que muchas veces escapa a la imaginación de los fabricantes de hardware y que empresas como Logitech se esfuerzan en arreglar.

ACCLAIM, ACAPARADORES DEL EXITO



Acclaim es la empresa especializada en software de consolas más importantes de cuantas existen actualmente, si dejamos a un lado, naturalmente, los dos gigantes, Sega y Nintendo.

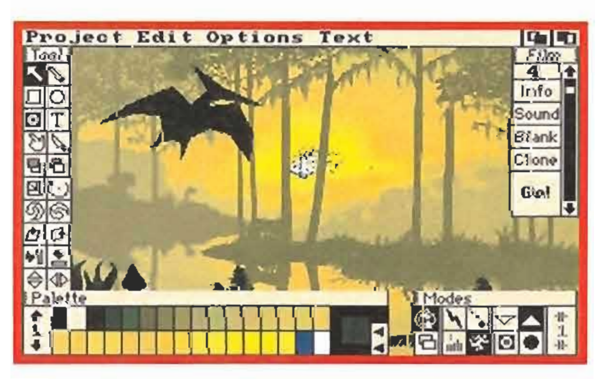
Y esto es así por dos razones: La primera es porque se trata de la única empresa autorizada a fabricar sus propios cartuchos –los demás productores de software tienen que mandar sus programas a Japón para que sean fabricados por Sega o Nintendo–.

Esto, que parece una trivialidad es en realidad esencial porque permite a Acclaim producir cartuchos de un título al mismo tiempo que firman la licencia en vez de esperar tres o cuatro meses y ponerlo a la venta cuando ha perdido actualidad. Aunque actualmente disponen de una planta de fabricación en USA están ultimando la puesta en marcha para primeros del próximo año de una sucursal europea. De este modo pretenden abaratar los considerables costos de transporte a aduana

La segunda razón (para nosotros, sin duda, la más importante) es que de la mano de Rod Cousens, –que como recordaréis fue presidente para Europa de Activision– Acclaim ha conseguido la exclusiva de los tres títulos más impactantes que en estos momentos están disponibles para consolas. Se trata, ni más ni menos, que de «Los Simpsons», «Terminator 2» y «WWF Wrestelmania».

En la foto podemos ver a Larry Sparks y Rod Cousens en un momento de su reciente visita a España para la presentación de estos tres nuevos superproductos y el anuncio de la puesta en marcha de la fábrica europea. Sobre los proyectos inmediatos, guardaron el más absoluto secreto por temor a que compañías rivales tomen la iniciativa y es que ya se sabe que aquí, el que no corre, vuela.

UN ESTUDIO DE CINE PERSONALIZADO



«Fantavision» es el nombre de un nuevo programa de Broderbund que muy pronto aparecerá en formato Amiga y Pc y que nos va a permitir realizar las animaciones que deseemos como si estuviéramos en un estudio de cine. Gracias a esta utilidad tendremos la oportunidad de dibujar nuestras propias pantallas, incluir gráficos en elías y animarlos.

Este «Fantavision» es un programa que va más allá del usual concepto de "juego de ordenador" porque es tan completo que incluso puede servir a los cineastas aficionados a realizar sus propios «storyboards» sin necesidad de ensuciar montañas de papel y además con la ventaja de poder ver los resultados directamente en la pantalla del ordenador, lo que, sin duda, es una gran ayuda.

Ya iban haciendo falta programas de este tipo y «Fantavision» es una muy buena iniciativa que amplía considerablemente las posibilidades de los ordenadores domésticos.

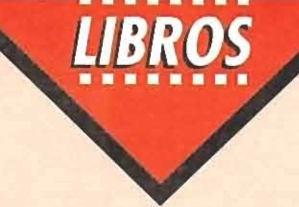
NO HAY CONSOLA PEQUEÑA



Si disponéis de una Master System y siempre habéis deseado jugar en la calle, en el metro, en el coche o simplemente llevar en el bolsillo vuestros cartuchos favoritos para compartirlos con los amiguetes, a partir de ahora váis a tener oportunidad de convertir vuestro sueño en realidad. Y todo porque Sega ya tiene preparado un adaptador, que podréis adquirir en Mail Soft, que permite que los juegos de Master System funcionen en la portátil Game Gear.

Enganchado a la parte de atrás de la portátil, este nuevo periférico no aumenta demasiado ni el volumen ni el peso de la máquina y en cambio si consigue que no tengamos que comprarnos dos veces el mismo cartucho para jugarlo dentro y fuera de casa.

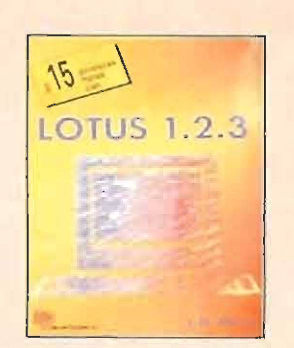
El mundo Sega aumenta imparablemente y es de agradecer, porque no nos obligan a cambiar de máquina continuamente, que se esfuercen de esa forma en mantener la compatibilidad entre todos sus distintos productos.



ACTUALIDAD

GUIAS PRACTICAS

LOTUS 1-2-3



172Págs. 1750 Ptas.

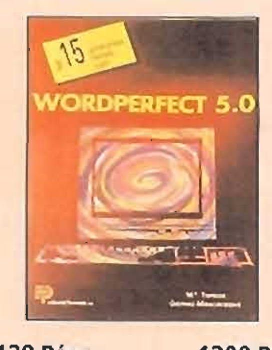
Más de una vez nos hemos sentido perdidos ante el gran número de páginas del manual de un programa. Horas y horas de estudio han conseguido al final que llegáramos a aprender su manejo. Pues esto se ha acabado con la serie "Las quince primeras horas con..." de la Editorial Paraninfo. El primer programa que ha merecido la atención del editor ha sido el Lotus 1-2-3 y tras la lectura del libro, profusamente ilustrado y orientado a la enseñanza, esta utilidad no tendrá secretos para vosotros.

J.M.Alonso ***

Paraninfo NIVEL «I»

GUIAS PRACTICAS

WORDPERFECT 5.0



138 Págs. 1300 Ptas.

También dentro de la serie "Las quince primeras horas con..." nos encontramos un texto dedicado a la versión 5.0 del Wordperfect. Si ya has manejado un procesador de textos no te será muy difícil hacerte con el programa, pero si eres un neófito en eso de escribir en tu "ordena" sin duda te será de ayuda. El libro te servirá para iniciarte en el mundo del proceso de textos informático gracias a su lenguaje claro, ameno y la sana intención de la autora de no emplear términos técnicos en ningún caso.

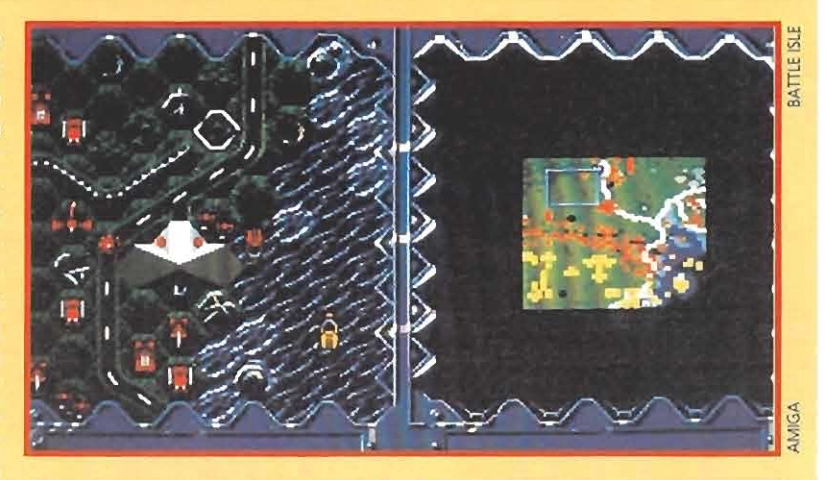
Gómez Mascaraque ****

Paraninfo NIVEL «I»

.PESIMO * FLOJO ** NORMAL *** BUENO **** MUY BUENO NIVEL I: INICIACION NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS

LA ESTRATEGIA DE UBI SOFT

Los franceses de Ubi, cuya agradable visita recibimos hace unos días, tienen ya planeada su estrategia de cara a los próximos meses. Y al usar la palabra estrategia lo hacemos con un claro doble sentido porque el equipo de programación de la compañía está dando los retoques finales a dos programas, que nos mostraron en absoluta primicia, en los que lo más importante van a ser nuestras dotes de estratega y no la velocidad de nuestros reflejos al apretar el disparo del joystick. «Battle Isle» es un juego para uno o dos participantes en el que pelearemos contra un ejército de androides o de humanos, según el bando que escojamos, y que sigue fielmente las reglas de un wargame de tablero con la excepción de que las escenas de batalla pueden ser observadas en la pantalla.


BATTLE ISLE
AMIGA


CELTIC LEGEND
AMIGA



Treinta y dos niveles de juego permiten que el desafío sea tremendamente variado y tanto los gráficos como el sonido están muy por delante de los habituales en este tipo de juegos. «Celtic Legends» nos traslada a un mundo mágico en el que hechiceros se enfrentan con hechiceros por la conquista de un vasto territorio: Celtica. Realizado como juego de estrategia y con ciertos toques de RPG, «Celtic Legends» hará las delicias de todos los aficionados. Como viene siendo habitual, solo los poseedores de máquinas de dieciséis bits podrán disfrutar de estos nuevos productos de Ubi.

PARECE QUE YA LLEGA

El Simo ha sido el lugar donde Commodore ha presentado oficialmente de sus nuevos productos. Junto al Amiga 3000 Torre, un super ordenador que va a entrar fuerte en el mercado de la imagen infográfica, hemos podido ver el esperado CDTV. Provisto de un CD-ROM, el CDTV es internamente un Amiga al que se le han incluido todas las facilidades en tratamiento de la información que permiten los discos compactos. Así, aunque será posible ampliarle con una unidad de disco o un teclado, el CDTV se conecta a un televisor normal y se controla mediante su propio mando. Para funcionar a tope de capacidad no necesita más que un simple programa en CD que le puede convertir en una potente máquina de videojuegos, una enciclopedia o un ordenador con el que aprender idiomas, geografía, historia. Ahora sólo falta que las compañías de software respondan al desafío.

ARCADE DE ALTA TECNOLOGIA

En el mundo del coin-op las cosas cambian todavía más rápido que en el de la informática, la prueba la tenéis en la última noticia que nos ha llegado directamente de Japón, donde Sega, y es que no paran, ha producido la primera máquina recreativa tridimensional.

Holografías, discos láser y chips ultrarrápidos son los componentes principales de «Time Traveller», un juego donde los protagonistas son actores reales filmados, –¡imaginaros las posibilidades gráficas que esto ofrece tratándose de una recreativa!–, y a los que podremos mover a nuestro antojo por un increíble mundo repleto de secretos y peligros.

El catorce de Octubre fue la fecha en la que las primeras unidades de este revolucionario coin-op se pusieron a la venta en cincuenta países diferentes de toda América, Asia y Europa, así, que si no nos fallan los cálculos es posible que para cuando leáis estas líneas estén a punto de instalar la máquina en tu salón de juegos favorito.

¿A qué esperas para ser el primero en escribir su nombre en la tabla de récords?

MULTIMEDIA PARA TODOS



Investrónica, que como todos sabéis es una compañía española de hardware dedicada sobre todo al mundo del Pc, ha desarrollado un sistema multimedia, o integración interactiva de imagen y sonido sobre computadoras, sobre la base de sus compatibles, siguiendo la corriente en este sentido que parece dominará el mercado informático en el un futuro inminente.

Los equipos que se van a lanzar al mercado en los próximos meses constan de un ordenador provisto de un microprocesador 80286 o 80386 opcionalmente, gráficos VGA, una tarjeta de sonido que proporciona calidad profesional y permite, con el software que también se incluye, la creación de música en estéreo además de todo tipo de sonidos que se nos pasen por la imaginación, y un interface para conectar un CD-ROM al Pc.

La integración del sonido y la masiva capacidad de almacenamiento de este sistema digital, 540 Megabytes, permiten que este nuevo modelo de ordenador tenga un sinfín de aplicaciones tanto en la enseñanza como posibilidades de diversión en nuestra propia casa. Por una vez el futuro nos lo sirven a domicilio. Bien por Investrónica.

ACUERDOS CON PROYECCION DE FUTURO

System 4, como todos sabéis distribuidora en nuestro país entre otros de los juegos de compañías tan afamadas como Anco y Coktel Vision, ha firmado en los últimos dias dos importantes acuerdos.

El primero ha sido con Activision, una de las compañías con más solera del mundo del videojuego. System 4, que ahora posee los derechos sobre los programas de los creadores del «Fighter Bomber», está preparada para lanzar en breve «Deuteros», segunda parte de «Millennium 2002», «Hunter» y «Beast Busters».

El segundo acuerdo implica la entrada de la distribuidora en el mundo de las consolas. Pronto llegarán a nuestro país, gracias al compromiso firmado con Imagineer –compañía japonesa en conexión con Nintendo–, para las consolas NES y Game Boy, de algunos cartuchos tan populares como «Kick Off», «Turrican II», «Tip off» y «Elite».

EDICION EXTRA

Nintendo News

Ediciones ERBE

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO: ERBE Software S.A. C/ Serrano, 240 • Madrid 28016 • Telf. (91) 458 16 58 • Fax (91) 563 46 11

Año I
1991

Tras arrasar Japón, E.E.U.U. y Europa...

¡LA FIEBRE GAMEBOY INVADE ESPAÑA!

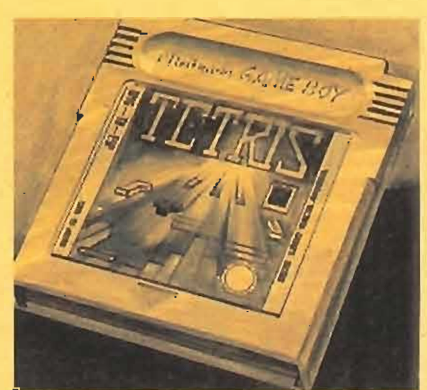
Es la gran invasión. Está en las calles, en los coles, en las casas, en el campo y en la playa.
Es GAMEBOY, la más fantástica consola portátil de videojuegos.

¡Alerta, niños! No os dejéis engañar por su tamaño: aunque mide sólo 10 x 15 cms. y cabe en un bolsillo, GAMEBOY es tremendamente poderoso. Ya ha atrapado a más de 12 millones de personas y se dispone a retar a todos los valientes de dos patas y gorra de nuestro país.



Tetris, su arma secreta.

GAMEBOY llega equipado con auriculares estéreo capaces de dejarte sordo, conector "Game Link" para competir con tus colegas, 4 pilas que le dan aproximadamente 30 horas de autonomía... y el más salvaje programa de regalo, TETRIS, con el que pretende enloquecer a más de un incauto.



LOS MAS IMPORTANTES FABRICANTES DE SOFTWARE DEL PLANETA, OBLIGADOS A CREAR VIDEOJUEGOS PARA GAMEBOY.

COMO RECONOCER GAMEBOY: SU DISEÑO COMPACTO CON JOYSTICK INTEGRADO, BOTONES DE ACCION A Y B Y PANTALLA DE ALTA DEFINICION.

¡GAMEBOY SUENA EN ESTEREO! CONSEJOS PRACTICOS: COMO COMUNICARTE CON ELLOS A TRAVES DEL GAME LINK.

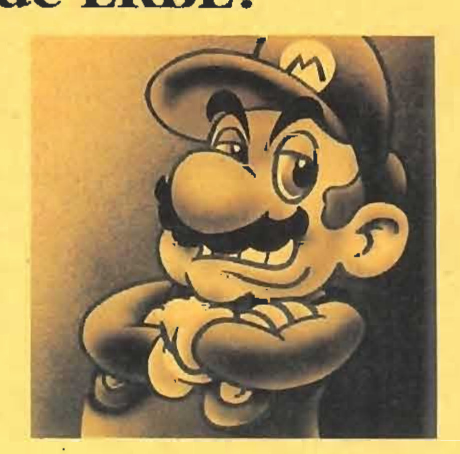
PROTESTA MASIVA DE DIRECTORES DE COLEGIO: "EL NUEVO GAMEBOY PUEDE CON NOSOTROS".

Los padres, en alerta roja.

"Me niego a comprarle este trasto a mis hijos", afirma un padre indignado a la puerta de una juguetería, "...si *mi* señora no me compra un GAMEBOY a mí *también*", añade, mientras su señora le propina una colleja. Así están las cosas, lectores.

Su cabecilla se hace llamar Mario. Viene del Planeta NINTENDO, de la mano de ERBE.

El temido protagonista de las más trepidantes aventuras de Nintendo se llama Mario. Se ruega a los ciudadanos que lo busquen en todas las tiendas del ramo. Quien lo cace será recompensado con miles de horas de diversión. Y además tienes más de CIEN programas magníficos para tu GAMEBOY.







¡PASATE

¡CON LA MAS INCREIBLE



El poder de GAMEBOY es alucinante. Disfrutarás a tope de sus complejos gráficos con scroll y su pantalla de alta definición con control de contraste y volumen. Dile a tus padres que se enrollen y cuando te lo compren, llévalo siempre contigo o se pasarán el día jugando porque... ¡Nadie se resiste a su fuerza!





.O GAMEBOY!

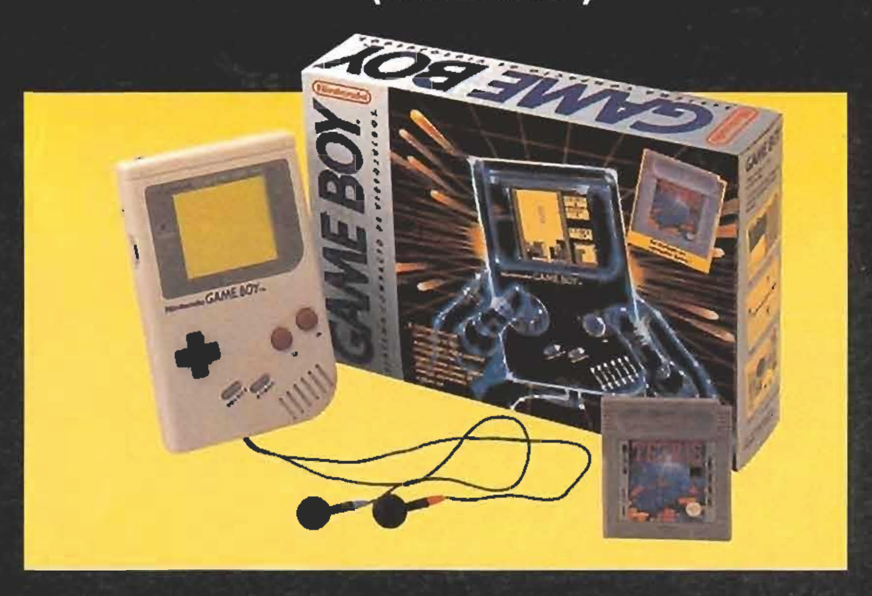
CONSOLA PORTATIL DE VIDEOJUEGOS!



GAMEBOY incluye:

- Consola compacta de 10 x 15 cms.
- Auriculares con sonido estéreo.
- Cartucho TETRIS de regalo: el fascinante juego-puzzle de construcción.
- Conector GAME LINK para competición de dos jugadores.
- Juego de pilas: aprox. 30 horas de autonomía.
- Suscripción al Club NINTENDO.

P.V.P.
14.900
(IVA incluído)





BATERIA RECARGABLE/
ADAPTADOR AC

Para jugar sin gastar pilas: puedes conectarlo a la red para jugar en casa o llevarlo contigo: cada vez que lo recargues, te dará diez horas de autonomía.
Consigue tu batería recargable/adaptador AC y siempre disfrutarás a tope de la fuerza de GAMEBOY.





Nintendo News

¡CON LA MAYOR FLOTA DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

¡YA ESTAN AQUI!

F-1 RACE

THE AMAZING SPIDERMAN

TENNIS

NINTENDO WORLD CUP

SUPER MARIO LAND

DR. MARIO

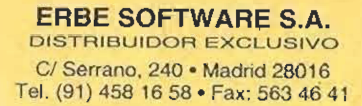
Los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras de la mano de Mario, sentirte un gran piloto de alta competición, o darle un palizón a tu mejor amigo jugando al tenis. Si la aventura va contigo... ¡Pásatelo Gameboy!

ALLEYWAY, SOLAR STRIKER, BURAI FIGHTER DE LUXE, DYNABLASTER, GARGOYLE'S QUEST, KWIRK, PINBALL: REVENGE OF THE GATOR, WIZARDS & WARRIORS, GOLF.

ROBOCOP, THE SIMPSONS, BATMAN, GHOSTBUSTERS 2, TEENAGE MUTANT HERO TURTLES, CHASE H.Q., DUCK TALES, GREMLINS 2, MOTOCROSS MANIACS, NAVY SEALS, PAPERBOY, DOUBLE DRAGON 2, PACMAN, BUBBLE BOBBLE, CHOPLIFTER 2... ¡Y muchos más!

GAMEBOY™

La consola que se lleva.

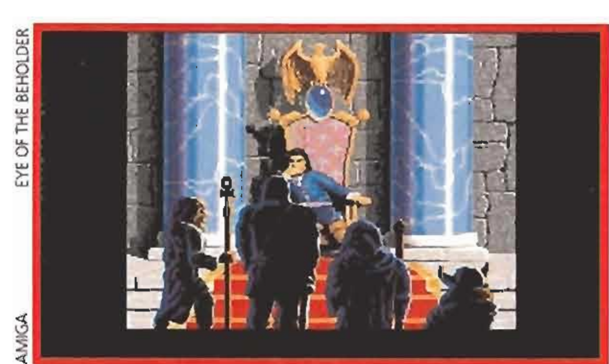






El viento azota las ventanas del destartalado cobertizo, mientras el intranquilo fuego crepita sin descanso en la chimenea. La reunión está a punto de dar comienzo. Por fin, unos golpes en la puerta ocultos en el silbido eólico. Con el visitante penetra en nuestra reunión un poco de nieve y el olor a noticias lejanas.

MIGHT AND MAGIC III — AMIGA


EYE OF THE BEHOLDER — AMIGA


EYE OF THE BEHOLDER — AMIGA

Del reino bretón llega nuestro maniaco. Se le deja un puesto de excepción frente a la chimenea. Y comienza su historia...

No me resisto a mencionaros un poco el gran número de JDRs que están saliendo en Inglaterra, aunque para ello deba comenzar la sección de esta forma tan poco cálida. Si bien aquí no estamos tan mal, pues poco a poco conseguimos una cierta periodicidad en lanzamientos de JDR, es que por esos lares no descansan.

Por supuesto, sólo os voy a citar algunas de las novedades, algunas de las cuales no tardarán en llegar aquí: «Lords of Doom», segunda parte del desconocido por aquí «Zombi», «The Return of Medusa», «Crime Time», «Spirit of Adventure y Crown», todos de la casa alemana Starbyte, la segunda parte del «Elvira», que ahora es secuestrada por Cerberus, un demonio de tres cabezas, «Shadow Sorcerer», de la serie Advanced Dungeons & Dragons y con una pinta alucinante, «El Señor de los Anillos», a cargo de Interplay, los creadores de la serie «Bard's Tale», «Heimdall», muy bonito y que parece que vaya a ser el gran éxito de las Navidades, «Death Knights of Krynn», continuación del «Champions of Krynn», del que os hable ya alguna vez, «Space 1889», realizado por el equipo creador del «Megatraveller», que también prepara «Megatraveller II», «Might & Magic III»...

Francamente, me conformo con que nos traigan el 10 % de lo que saquen en Inglaterra...¿y vosotros?

OTROS MANIACOS

La primera noticia es mala para los usuarios de MSX. Recordad que varios de vosotros me habéis preguntado por JDRs para vuestro ordenador. Y otros no tardasteis en responder con numerosos nombres de tal género. Pues bien, gracias a las cintas de video remitidas por Angel Carmona, de Les Borges del Camp (Tarragona) he podido ver algunos de ellos. Y me veo obligado a desengañaros. Primero, la mayor parte del desarrollo de tales juegos es en japonés.

Segundo, y más triste, tales juegos no son JDRs bajo ningún concepto. Es más, no entiendo siquiera como alguien los ha podido confundir, pues los único que tienen en común ambos géneros es que los personajes tienen los llamados PV. Ojo que esto no quiere decir que los juegos sean buenos o malos: simplemente no son JDRs.

Por supuesto, recomiendo a Wyzardril y Airam Rodríguez, así como al club Hnostar, que se relean los informes en que explicaba en qué consiste un JDR y comparen con los juegos que ellos pretendían eran de este tipo: «XAK» (?), «Solid Snake» (??), «Emerald Dragon» (???)... El único que se parecía algo a JDR de los contenidos en las cintas era el «Burai». Siento la confusión ocasionada. Muchas gracias a Angel que, involuntariamente, me ha ayudado a deshacer este entuerto.

Francisco J. Conde, de Vigo (Pontevedra), me farda de nivel en sus personajes del « Bard's Tale II» (nueve, me dice)y hace algunas preguntas respecto a él. La llave para abrir las "Iron gates" que te encuentras en el juego es la Masterkey que te venderá el Keymaster que se encuentra en el segundo nivel de las Catacumbas de Ephesus, que es el segundo calabozo que has de resolver para terminar por completo el juego. Para que el hechizo "Locate Traps" tenga efectos no hace falta que el mago esté delante.

Turno para Alberto Fernández, que me pregunta por las diferencias entre JDR y RPG. Más breve imposible, pues no hay: es lo mismo. JDR es en español y RPG en inglés. Vamos, como si me preguntas las diferencias entre "perro" y "dog". Respecto al JDR que más me ha gustado es, como saben los maniacos veteranos, el «Bard's Tale II», que sí hay para PC.

Esto es el más difícil todavía: una carta desde Argentina y, además, de una maniaca. Se trata de Liliana Fernández, la Maga Ferlin, que me cuenta algunos datos de interés sobre el «Bard's Tale I» que guardo para futuras preguntas de maniacos. También tiene el «Bard's Tale III», el «Bloodwych» y otros, aunque confiesa no haber terminado ninguno. Publico su dirección, haciendo una excepción por obvias razones, para quien quiera cartearse con ella sobre el tema: Liliana Fernández; Belgrano, 829; (1708) Morón, Buenos Aires, Argentina.

Isildur, desde Las Palmas, sabe la biblia en verso. Primero me corrige, diciéndome que juegos como el «Eye of the Beholder» o el «Curse of Azure Bonds», que yo colocaba en el mundo de Krynn, pertenecen a la serie Forgotten Realms. Lo siento y te agradezco el aviso, procuraré no cometer un nuevo error. A Isildur le gustan mucho los juegos de SSI (que engloban las dos series mencionadas) y se los ha terminado todos. También son de su agrado el «Dungeon Master» y el «Might & Magic II».

Alberto Gimeno se describe como un chaval de Elche (Alicante). Aprovecha para preguntar por el «Dragons of Flame». La entrada a Pax Tharkas queda por los caminos de rocas que hay al Norte del castillo, a los que sólo se puede llegar por el bosque. Busca bien por esas veredas. No hay que usar Inspect para encontrarlo. De las cosas que recoges, cada una vale para ciertas cosas, y otras para nada. En concreto, los pergaminos suelen contener hechizos. Por cierto, ¿ha encontrado algún maniaco a la princesa Laurana?...En cualquier caso en esta misma revista encontrarás algunos consejos para poder avanzar en el juego. Además me pregunta sobre la versión para Pc de «Bloodwych»; ésta acaba de ser editada en España.

Y esto fue todo. La reunión se disuelve entre tristes miradas, aunque todavía queda el postre en forma de ese especial que no andará muy lejos. Ya sabéis: el próximo mes, más.

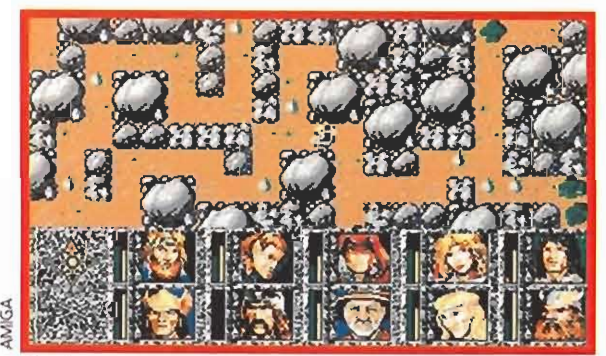
Ferhergón

Espero vuestras ideas, colaboraciones y preguntas en la dirección: ***MICROMANIA*** *-Ctra de Irún Km 12,400- 28049 Madrid* ***(Maniacos del Calabozo)***

MANIACOS del Calabozo


No penséis por un momento que las construcciones son un lugar tranquilo, ¿qué peligros habrá tras esa puerta?

DRAGONS OF FLAME


En el mapeado hay zonas que son mucho más complicadas de atravesar que otras.


La espada Wyrms está vigilada por un par de horripilantes Trolls con malas intenciones.



Tras conseguir en el «Heroes of the Lance» los discos de Mishakal nuestros protagonistas no pueden descansar. Las hordas draconianas se les vienen encima.
Y es por esto que rápidamente nos hemos de trasladar de vuelta a Krynn si queremos que los intrépidos héroes prosigan con eficacia la lucha contra la reina de la oscuridad, la pérfida Takhisis.

Como Ferhergón no deja nunca a los maniacos en la estacada, ha realizado una incursión por esta aventura para echar una mano a aquellos aventureros con menos experiencia.

Pongámonos un poco en onda: los compañeros han sido capturados por los malvados draconianos, pero no han tardado los elfos en liberarlos, si bien por pura casualidad. Pero lo cierto es que están libres para proseguir su cruzada por la paz en Krynn. Sus objetivos son ahora mucho más ambiciosos: se han planteado invadir la óscura fortaleza de Pax Tharkas con la sana intención de recuperar la mística espada Wyrmslayer y, de paso, rescatar a los prisioneros allí retenidos para que se unan a su causa.

Sin embargo, la tarea descrita no es fácil (si lo fuera no tendría gracia). Deberemos primero explorar un poco el territorio en busca de posibles aliados a nuestra causa, arsenales de armas y, por supuesto, el acceso a Pax Tharkas. No pretenderías llamar a la puerta y que te abrieran, ¿verdad? Tras encontrar el acceso, comenzará de veras la aventura...

Estrategia general de combate

Es fundamental enfrentarse a los enemigos de uno en uno y no a mogollón. Esto supone no avanzar muy rápidamente e ir cargándoselos en pequeñas porciones. No te engañes: si no haces esto no durarás mucho, sobre todo cuando estés en territorio abierto.

De cara a sacar el mayor rendimiento posible a los descansos, en cuya duración no olvidéis que podemos ser atacados, es conveniente usar al máximo a todos los combatientes del grupo y cuando estén todos ya con poca energía descansar para que se recuperen a la vez. De esta forma avanzaremos mucho entre descanso.

Los compañeros del grupo que podemos usar como combatientes son los siguientes: Tanis, Sturm, Caramon, Flint Fireforge, Riverwind.

Es conveniente que Raistlin y Goldmoon ocupen en todo momento la tercera y cuarta posición del grupo, dado que así podrás usar los hechizos sin embarazosos precipitados cambios de orden. Por otro lado, la misión de Tass es bastante marginal y sólo le pondremos el primero cuando no haya monstruos en las cercanías. Como combatientes también podremos usar a los eventuales aliados que encontremos, a excepción del valeroso Eben Shatterstone que se negará siempre a ocupar la primera posición.

Todo lo dicho es válido excepto para los trolls. A estos sólo les dañan los hechizos, como Magic Missile, Burning Hands o Fireball, pero no recomiendo abusar de su uso hasta llegar a la segunda fase del juego.

En Krynn

En esta primera parte hay poco que hacer. Lo ideal es encontrar rápidamente a Gilthanis, que está cerca de la entrada al desfiladero que lleva a Pax Tharkas, e irse corriendo a encontrar las cuevas de Sla Mori. Todo lo que podramos encontrar por el territorio no compensará la de disgustos que seguramente nos dé tanto malo como por allí abunda. Os garantizo que no se echa nada de menos.

La opción Inspect es muy golosa, pero puedo afirmaros que perdéis el tiempo al usarla en esta primera fase: no hace falta para nada, ni siquiera para encontrar la entrada a Sla Mori.

Dicha entrada es quizá el primer gran obstáculo del juego. Se encuentra sita entre las montañas del norte de Pax Tharkas, a las que sólo se puede acceder atravesando el bosque de Qualinesti que, no lo dudéis, está pla-





Los dragones que hay sobre Krynn son quizás los seres más peligrosos que encontraremos en nuestra aventura. Habrá que tener mucho cuidado con ellos.



La visión lateral del juego nos permitirá evitar obstáculos de otro modo insalvables.



El agua es fatal para la mayor parte de los monstruos que encuentres en el primer nivel.

gado de malos. Cerca de Qualinost (la ciudad) hay algunos objetos de interés, pero no imprescindibles. Tu objetivo ha de ser atravesar estos bosques sin pérdidas de vida y encontrar la elusiva entrada cuanto antes para entrar en la parte interesante del juego.

Añadiré algunos trucos: la visión lateral en el desarrollo del juego te permitirá saltar ríos y llegar a partes inaccesibles en la visión plana.

Adicionalmente, los monstruos que en esta visión caigan desde otro nivel o estén por debajo del tuyo, morirán al acercarse a ti, con las evidentes ventajas que esto tiene (sobre todo, con los trolls).

Este truco puede resultar muy útil si se sabe practicar, lo que es muy fácil por ejemplo en los puentes. No dudes en eliminar monstruos de esta heterodoxa manera en los vericuetos de las montañas.

Bajo Krinn

En las cuevas de Sla Mori la visión será todo el rato lateral. Ahora el juego pasa a ser como el «Heroes of the Lance», pero con mucha mayor amplitud y profundidad: hay más trampas, más cofres y más objetos que, además, podremos usar y no sólo llevar.

La opción Inspect es ahora muy útil, y no hemos de dudar en usarla al llegar a zonas que parezca imposible pasar: muchas veces nos sorprenderá una agradable puerta secreta.

Una estrategia de avance puede ser la siguiente: antes de explorar cada nueva habitación, nos cargamos todo bicho viviente en ella, pues nos atacarán al poco de entrar. Esto es mejor que dedicarse a abrir puertas a lo tonto. Contra los trolls podremos usar la magia atesorada.

Otra posibilidad es encerrarlos en habitaciones ya exploradas mediante el sutil truco de hacer que nos sigan a ellas y luego huir hacia la puerta (en el cruce perderemos energía), que cerraremos contundentemente en sus narices. Si somos muy hábiles podremos incluso cerrar la puerta justo cuando la están atravesando, con lo que acabaremos con su verde vida.

Las cuevas tienen en su interior la espada Wyrmslayer, que está vigilada por un par de trolls, ojo. También deberemos buscar en su interior una cadena que nos permita el acceso a la fortaleza Pax Tharkas. También podremos encontrar el más convencional medio de unas escaleras para acceder arriba.

Sobre Krynn

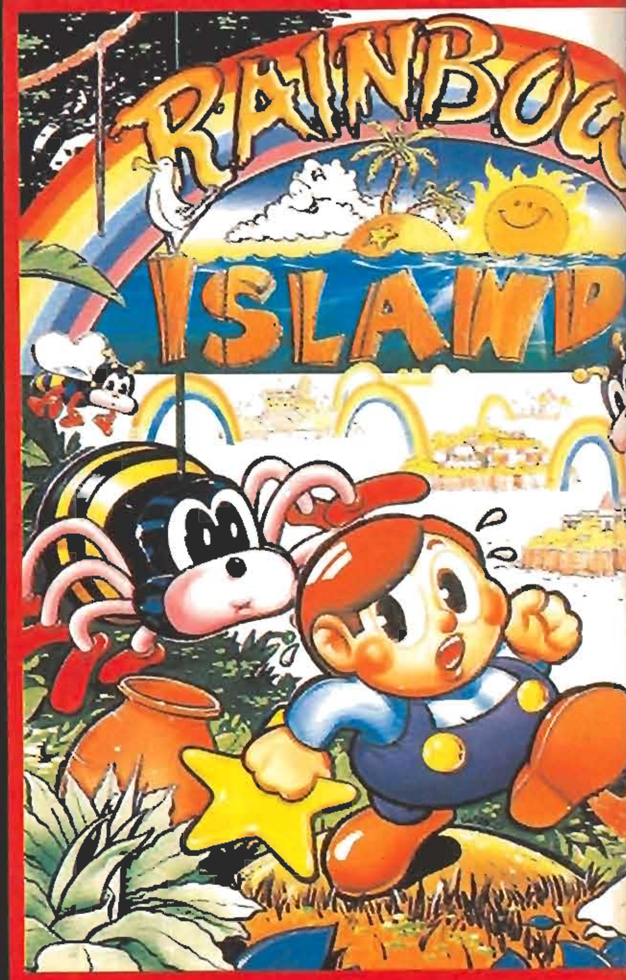
Pues sobre Krynn nos esperan todavía algunas sorpresas. Hay unos cuantos dragones –muy "potitos" ellos–, cantidad de enemigos y también unos niños que rescatar, que nos propondrán algo inesperado. Aparte, también debe andar cerca la princesa Laurana. Pero todo esto no os lo voy a contar: os toca a vosotros solitos.

Bueno, potenciales salvadores de Krynn, me despido un poquito de vosotros, sólo un poquito, y espero saber de alguien que haya encontrado a Laurana. Hasta el próximo especial. Os dejo con un mapa.

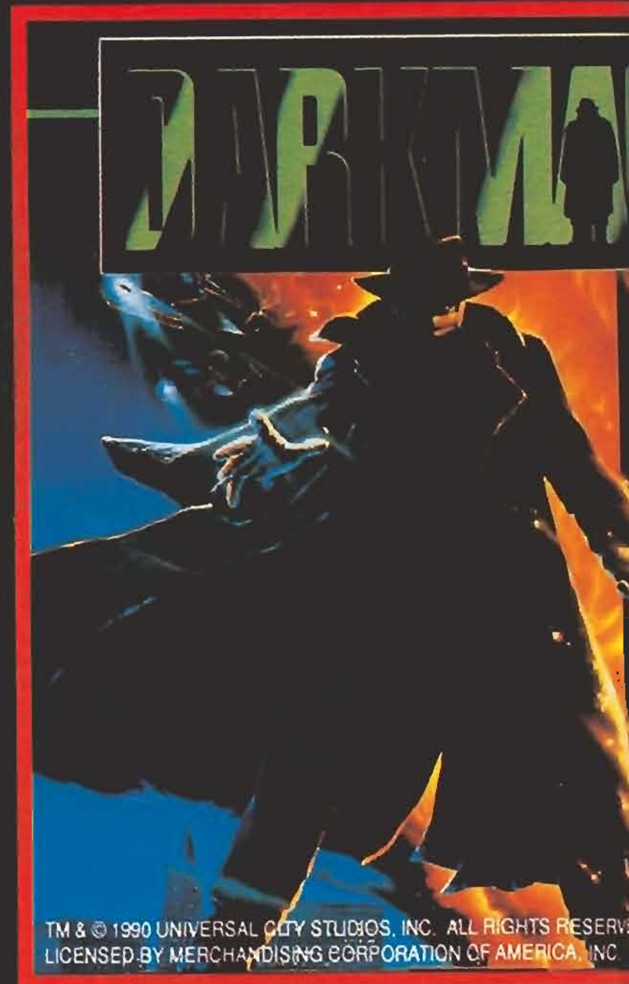
FERHERGON

ENTRA EN EL MUNDO DE

Nintendo®



¡ BUB Y BOB LOS HEROES DEL BUBBLE BOBBLE HAN
ESTA VEZ PARA VERSELAS CON LOS PELIGROS
SIETE ISLAS DEL ARCO IRIS. UN MONTON DE CR
CONSPIRAN PARA IMPEDIR QUE AVANCES EN CADA
HASTA QUE TE ENFRENTES AL GUARDIAN... LA
DEFINITIVA A TU HABILIDAD.

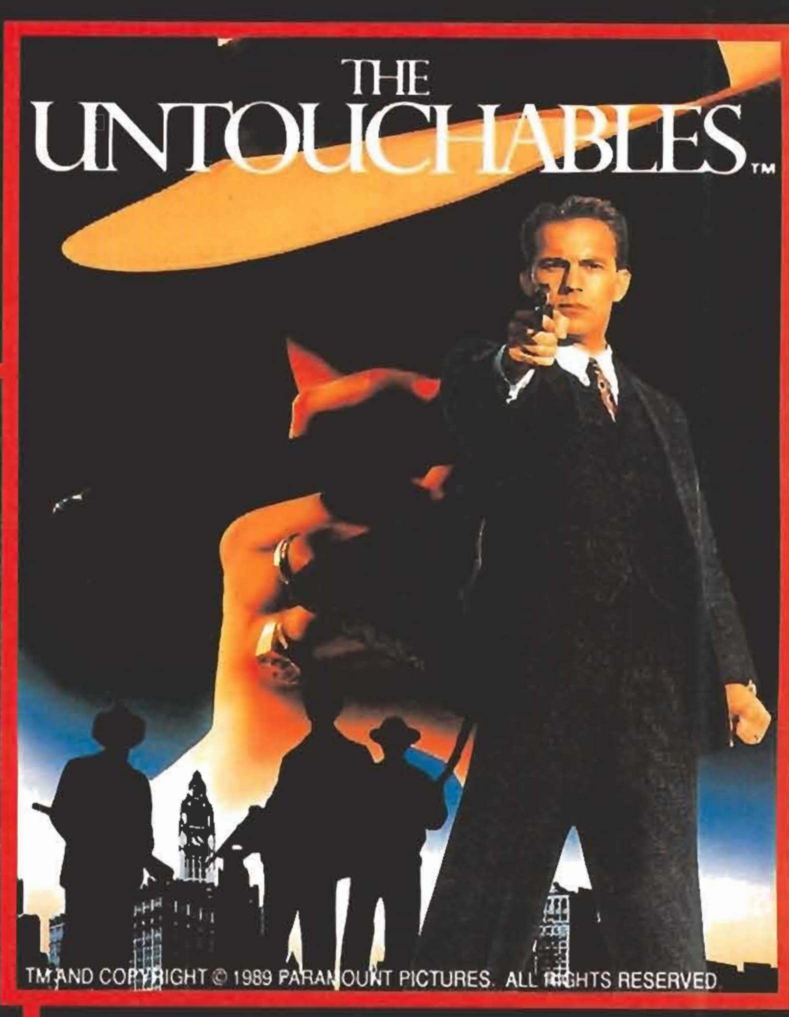


CON LA HABILIDAD DE ADOPTAR LA APARIENCIA D
PERSONA QUE ELIGE, PEYTON WESTLAKE HA JURAD
DE LOS ASESINOS QUE LE DEJARON DESFIGUR
TU DESEMPEÑARAS EL PAPEL DE WESTLAKE... COM
EN ESTA EXCITANTE ACCION DE SUSPENSE.

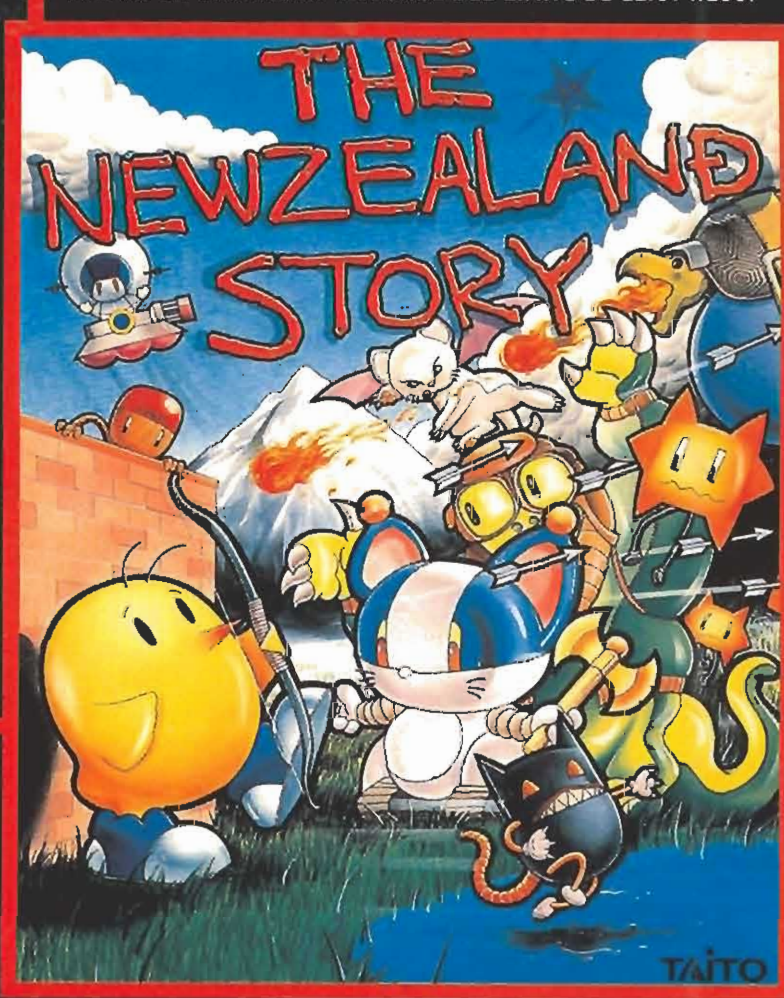


A TRAVES DE 12 INCREIBLES NIVELES DE JUEGO ROBOCOP SE ENFRENTA A UN NUEVO ENEMIGO: CAIN, EL MAESTRO DE LA MENTE PSICOPATA QUE HA SIDO TRANSFORMADO POR OCP PARA CONVERTIRSE EN EL ARMA MAS AVANZADA A FIN DE PROTEGER SU MALVADO IMPERIO. ROBOCOP ENTRA EN LA QUE PUEDE SER SU ULTIMA CONFRONTACION: EL PODER DE ROBOCOP CONTRA ROBOCOP.





LAS DIFERENTES Y ORIGINALES SECCIONES DE ESTILO ARCADE TE PROPORCIONAN EL CONTROL DE LA PANDILLA DE CRIMNALES DE ELITE DE ELIOT NESS. LA VOLADURA DEL ALMACEN DE MUNICIONES, EL BOMBARDEO EN LA FRONTERA, EL TIROTEO EN EL CALLEJON Y EL DUELO FINAL EN EL TEJADO TE PERMITEN REVIVIR LA EXISTENCIA AL BORDE DEL LIMITE DE ELIOT NESS.



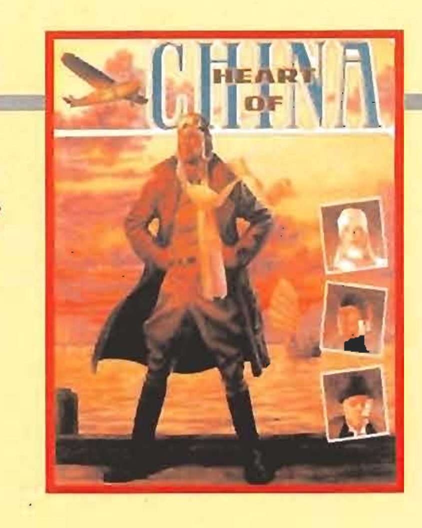
¿ TIENES LO QUE SE NECESITA PARA VENCER AL BESTIAL WALLY WALRUS Y RESCATAR A SUS TRAVIESOS AMIGOS PARA QUE NO SE CONVIERTAN EN COMPOTA DE KIWI? NO HAY NINGUN JUEGO COMO ESTE... ¡MAS ENEMIGOS, MUSICA INCREIBLE Y LO MEJOR DE LA ACCION QUE HA HABIDO NUNCA EN NINTENDO!

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA
ESPAÑA
ERBE SOFTWARE
SERRANO, 240
28016, MADRID
TELEF. (91) 458 16 58



Preview

HEART OF CHINA



Hay pocos proyectos en el mundo del software de entretenimiento como el que ha ocupado a la compañía americana Dynamix, parte importante del grupo Sierra-On-Line, los últimos meses. «Heart of China» es el nombre definitivo de un producto revolucionario que va a dejaros boquiabiertos. Continuad leyendo si queréis conocer las aventuras de "Lucky" Jake Masters.

■ **DYNAMIX**
■ En preparación: **PC**

Kate Lomax es la hija de uno de los hombres más poderosos de Hong Kong y aunque su padre es conocido por su intolerancia en el mundo de los negocios, Kate ha dedicado su vida a trabajar como enfermera en los pueblos más pobres de la China rural.

Estamos a finales de los años 20 y todavía hay pequeños señores feudales que hacen y deshacen a su antojo en medio de la inoperancia del gobierno imperial. Uno de ellos ha decidido que Kate debería pasar a formar parte de su harén y ha encargado a sus secuaces que se apoderen de la chica y la encierren en su fortaleza.

Lomax sabe que no hay esperanza para su hija a menos que encuentre el hombre con el valor necesario para ir a rescatarla, pero en el mundo del empresario no hay nadie que sea capaz de arriesgarse por una buena causa... al menos si la recompensa no es lo suficientemente lucrativa.

Actores de videojuegos

Con este interesante y prometedor argumento los programadores de Dynamix se pusieron manos a la obra. Lo primero que pensaron fue cómo realizar un programa que destacara, mejor dicho, que estuviera a años luz de todo lo que se había hecho hasta entonces.

Por sus cabezas rondaba la idea de usar un sistema parecido al que usaban los juegos de Cinemaware, –¿recordáis «Defender of the Crown»?–, claro que entonces el programa no pasaría de ser uno más, aunque eso sí, muy bien hecho.

Y pensando, pensando se les ocurrió la "gran idea". ¿Por qué no contratar unos actores y fotografiar la historia? Desde luego era uno de los proyectos de mayor envergadura realizados por Dynamix y, desde luego, original a tope.

Los meses siguientes estuvieron salpicados de curiosas anécdotas, similares a las del rodaje de cualquier film.

Entre ellas podemos, por ejemplo, contaros que, aunque en el juego ninguno lo podáis apreciar, la actriz que representaba el papel de Kate Lomax estaba embarazadísima, de lo que se enteró nada más comenzar las sesiones fotográficas. Las opciones de los productores del juego eran dos: cambiar de actriz, lo que suponía un parón del proyecto y la prueba de nuevo de las interminables listas de candidatas, o "tirar pa'lante", que fue la decisión que se tomó tras consultar a los grafistas del programa que, al fin y al cabo, fueron los que tuvieron un maravilloso trabajo extra retocando en el ordenador el estado de buena esperanza de la actriz, que, lógicamente, día a día se iba notando más.

Como podéis comprobar por las imágenes que acompañan a estas líneas el resultado final fue realmente impresionante.

«Heart of China» es casi una película más que un juego de ordenador. La calidad gráfica de todas las pantallas, VGA 256 colores por supuesto, supera en mucho a todo lo que hayáis visto hasta ahora. Además, no penséis que son solamente imágenes fijas porque el programa posee una gran cantidad de escenas animadas que te dejarán casi sin aliento.

La versión española

Es posible que cuando leáis estas líneas ya esté disponible la versión definitiva de «Heart of China» en nuestro idioma, si no es así, en cualquier caso podemos adelantaros que el juego está siendo traducido en su totalidad. Tanto los textos de pantalla como los que forman parte de los gráficos aparecerán en castellano, lo que de antemano parece una ayuda imprescindible a la hora de adentrarnos en los muchos secretos que se adivinan en esta increíble aventura.

Si alguno de vosotros tiene aficiones de Humphrey Bogart, quiere ser por unas horas un duro de película, y rescatar a una preciosa chica en medio de un ambiente exótico, todo ello sin moverse del salón de su casa ahora va a tener la oportunidad de hacerlo gracias a una compañía americana de software, que si no ha realizado el mejor programa de la historia se ha quedado muy cerquita.

Debemos reconocer que ninguno de nosotros ha seguido de cerca la evolución de Dynamix, porque hasta ahora ninguno de sus juegos había llegado a España, pero prometemos enmendarnos y a partir de ahora no perderles de vista nunca más.

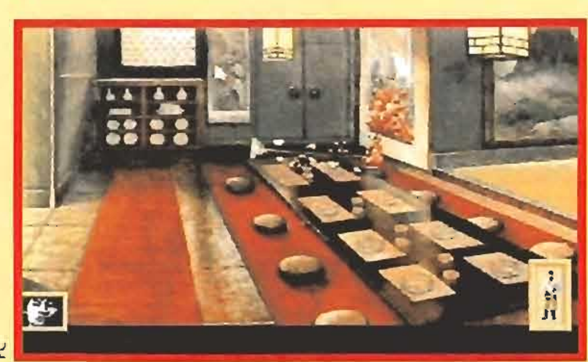
J.G.V.



PC
Nuestro humanitario objetivo puede llevarnos hasta los ambientes más oscuros que os podáis imaginar.



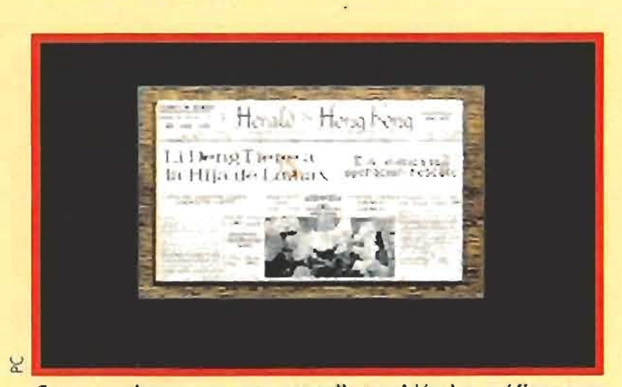
PC
El sencillo sistema de control nos permitirá escoger entre las posibles alternativas la que creamos más interesante.



PC
¿Qué misterios esconde en su interior esta aventura de Dynamix? Muy pronto podremos salir de dudas.



PC
A medida que avanzamos vamos consiguiendo diferentes objetos que podremos intercambiar con otros personajes.



PC
Como se observa en esta pantalla también los gráficos que contienen texto han sido traducido al castellano.

PC
El gran realismo de los gráficos, digitalizados perfectamente de escenas reales, contribuye a entrar en ambiente.





Viaje al bosque maldito

RISKY WOODS

- DINAMIC
- Disponible: **AMIGA, ST, PC**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

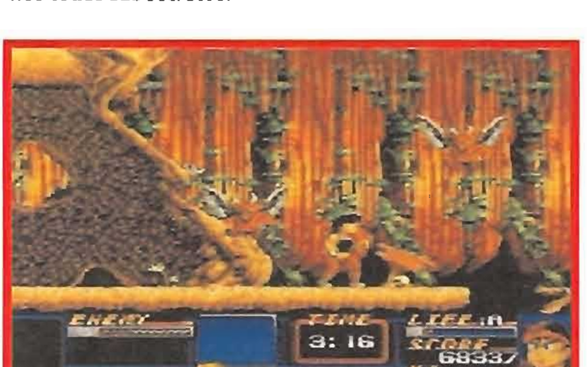
En un lugar encantado, donde el Sol es siempre de color rojo y la Muerte acecha detrás de cada piedra, sobre cada árbol y junto a cada arroyo, existe una oscura fortaleza donde El habita rigiendo los destinos de las Sombras que le rinden pleitesía. La leyenda cuenta que un día, un guerrero vendrá y se enfrentará al Terror... Ha llegado el momento definitivo.



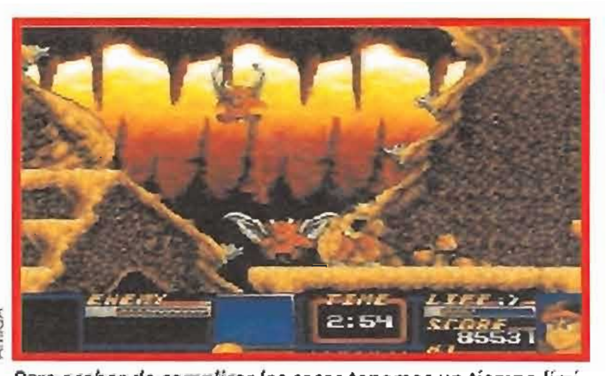
Doce niveles diferentes aguardan el momento de mostrarnos todos sus secretos.



Nuestro protagonista no dudará un segundo antes de enfrentarse a los cientos de enemigos que salen a su paso.



Los espectaculares resultados conseguidos en el apartado gráfico contribuyen a entrar rápidamente "en materia".



Para acabar de complicar las cosas tenemos un tiempo límite para superar cada zona.



La acción tiene lugar a tanta velocidad que es difícil permanecer un segundo ajeno a lo que ocurre en pantalla.



No debemos olvidar que además de liquidar a los enemigos tenemos una tarea que cumplir: rescatar a los monjes.

Los más viejos del lugar contaban que al Norte, tras las altas montañas, había un territorio en el que sólo vivían extraños monstruos y su Amo y Señor. Al principio nadie creía las historias de los Ancianos pero cuando empezaron a desaparecer los habitantes de la región que vivían en los bosques de la cordillera las cosas cambiaron. Al poco tiempo nadie se atrevía a salir de su casa cuando oscurecía, y aún así las desapariciones seguían diezmando el lugar. De pronto un día llegó un extraño que pidió hablar con el consejo.

Contó que pertenecía a una antigua raza de monjes que vivían más allá de las montañas. Estos ocupaban su tiempo en descubrir los poderes ocultos de la naturaleza cuando, debido a un error, El consiguió entrar en nuestra dimensión, se apropió de las almas de sus compañeros petrificándoles y arrebatándoles sus poderes.



Un gigantesco monstruo nos espera al final cada zona para ponernos definitivamente a prueba.

Ahora estaba reteniendo a los campesinos para convertirles en monstruos y formar un ejército con el que invadir la región.

Sólo un guerrero valiente y dispuesto a todo podría internarse en los profundos bosques hasta llegar a la fortaleza y enfrentarse con el Terror...

La batalla definitiva

«Risky Woods» es el nombre del más reciente lanzamiento de Dinamic y, aunque no esté bien empezar por lo que suele ser el final, vamos a hacer una salvedad y comenzar diciéndoos que pocas veces hemos visto un arcade que posea la calidad que ha conseguido el equipo de programación del juego.

A lo largo de doce niveles deberemos, manejando a nuestro valiente héroe, conseguir que no nos mate ninguno de los enemigos para poder llegar a la última fase, donde nos espera el monstruo definitivo.

Cada uno de los niveles posee elementos y personajes diferentes a los de los demás, aunque se repitan en algunos casos.

Todos los protagonistas del juego tienen un gran tamaño, poco habitual para lo que estamos acostumbrados en este tipo de arcades, y los decorados, –varios planos de scroll que consiguen treinta y dos colores simultáneos en pantalla–, son extraordinarios. Los más avezados pensaréis que todo esto le resta velocidad al programa, pero por una vez estáis equivocados, «Risky Woods» no se inmuta lo más mínimo aunque la pantalla esté repleta de sprites en movimiento.

Enemigos, armas y fases

En nuestro recorrido, un escenario horizontal, encontraremos Trolls, Esqueletos armados hasta los dientes, Diablos alados, pequeños dragones, piedras que caen del techo...

Al eliminarles dejarán caer una moneda que nos servirá para mejorar nuestro armamento entre fase y fase. Podremos elegir entre cuatro tipos distintos de "chismes de matar", a cual más destructivo.

Asimismo encontraremos cofres que al recibir nuestros disparos se abrirán, ofreciéndonos sus tesoros. Tiempo extra, –¿ah? ¿no sabíais que había un límite para terminar cada fase?–, vidas, puntos, inmunidad o un curioso icono que coloca la pantalla boca abajo y consigue normalmente que acabemos como aperitivo del enemigo de turno.

Pero «Risky Woods» no consiste sólo en matar y matar, recordad que debemos rescatar a los monjes petrificados. Para hacerlo tendremos que recoger la "Llave Ojo" y usarla frente a la puerta dimensional que nos impide el acceso a las estatuas que antaño fueron pacíficos santones. Si nos pasamos de largo una de estas esculturas no podremos alcanzar el siguiente nivel.

Un detalle a destacar es que tras cada fase no está el usual super-enemigo, sino que en este juego solo hallaréis un "bicho" más grande y difícil de eliminar tras los niveles dos, cinco, nueve y, como no, once.

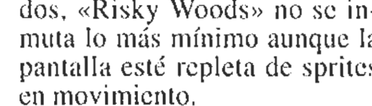
Nuestra opinión

«Risky Woods» es lo mejor que nos ha proporcionado el software español en mucho tiempo. Un arcade que posee todas las mejores cualidades que podáis imaginar: rápido, adictivo, original, bien hecho... y un montón más de interesantes características, como una banda sonora sencillamente apabullante, que le convierten en un magnífico programa.

Si Dinamic iba por buen camino con «Narcopolice» parece que ha llegado ya a buen puerto con «Risky Woods», el único problema que van a tener estos chicos a partir de ahora es que todos sus nuevos programas los vamos a tener que comparar con éste y, la verdad, lo van a tener muy difícil.

J.G.V.







La guerra de los mundos

ALIEN STORM



Muchas son las similitudes que «Alien Storm» y «Golden Axe» comparten, lo cual dice mucho de su originalidad.



Aunque la calidad técnica es indiscutible se echa en falta un algo especial para que el juego enganche del todo.

- **U.S. GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, ST AMSTRAD, C64 y AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Alien Storm es la historia de tres valientes luchadores que se enfrentan contra una legión de seres extraterrestres que ha decidido cobijarse en nuestro planeta y de paso, como quien no quiere la cosa, destruirlo. Y todo porque su alimento favorito son las chuletas de humano.

Conversión de una máquina recreativa de Sega, el programa que ahora nos ocupa es un simple arcade de desarrollo horizontal, siempre hacia la derecha, siempre disparando, en el más puro estilo «Golden Axe». Le diferencia de éste último que entre las cinco fases que posee «Alien Storm», divididas a su vez en sub-niveles, hay varias tipo «Operation Wolf», evidentemente con una calidad muy inferior a la del juego original.

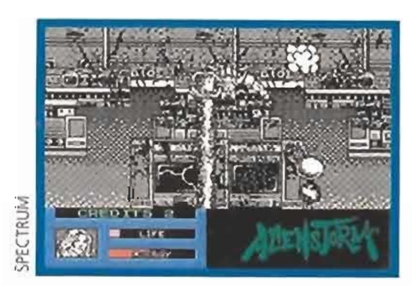
Al comenzar la aventura tendremos oportunidad de elegir entre tres personajes y uno o dos jugadores igual que en «Golden Axe». No se quedan ahí las similitudes con el clásico programa de lucha porque en «Alien Storm» entre los tres protagonistas también hay una chica. Del mismo modo cada uno de los héroes tiene un poder especial. Además, como colofón, los movimientos posibles son bastante parecidos entre estos dos arcades de Sega.

Con todo esto que os hemos dicho ya os habréis imaginado que en U.S.Gold no se han roto la cabeza intentando jugar la baza de la originalidad. De nuevo hemos asistido al nacimiento de un juego que pasará pronto a engrosar la lista de programas con los que que nos divertimos un rato y luego almacenamos en un cajón. Una lástima porque «Alien Storm» no está del todo mal y al igual que «Golden Axe» era muy divertido,éste su clon futurista, se deja jugar con facilidad.

Antes de terminar, no podemos dejar pasar un detalle que nos ha llamado la atención: mientras en la mayoría de los juegos el pulsar el botón de disparo del joystick implica un pepinazo del arma de turno, en éste, el rayo atómico, léase láser, surge de la boca del fusil sólo cuando levantamos el dedo del gatillo.

«Alien Storm» es una conversión que no ha quedado mal del todo pero a la que le falta ese algo especial, para que enganche definitivamente. Un programa únicamente recomendable para los muchos fans incondicionales del «Golden Axe».

J.G.V.



SPECTRUM

Muy similar a la de Amiga salvando las naturales diferencias de hardware, o sea poco color y movimiento y scroll más lentos. Poca originalidad, pero un nivel técnico bastante aceptable y divertido de jugar si no eres demasiado exigente.



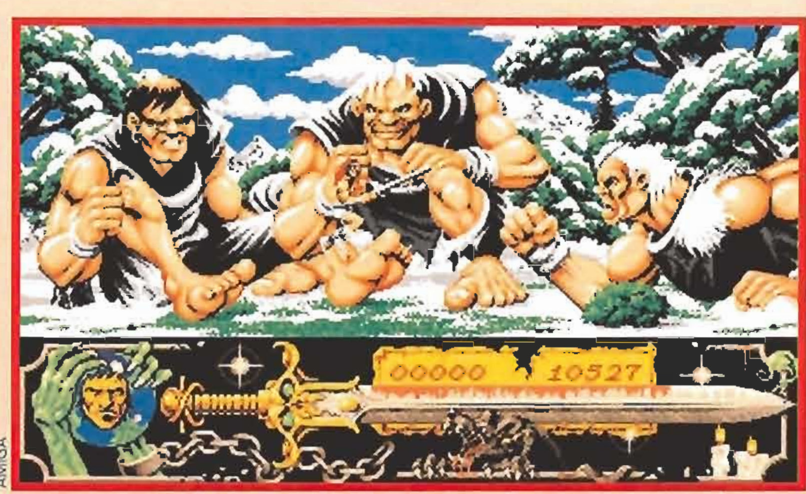
"Death Adder y sus chicos, vestidos de marcianos, invaden la tierra."

La espada que trajo la muerte

DEATHBRINGER

- **EMPIRE**
- Disponible: **C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

Después de maravillarnos con el excelente «Wrath of the demon», Empire trae hasta nuestros ordenadores «Deathbringer», un nuevo arcade de espectaculares gráficos, increíbles "scrolles", y acción por todo lo alto.



Aunque la originalidad no es excesiva su sobresaliente calidad técnica le sitúan por encima de otros muchos arcades.

Cada vez con más frecuencia es posible disfrutar joystick en mano de una de esas súper-producciones que quedan más cerca de parecer una auténtica máquina arcade de que un más modesto videojuego. Si el ya mencionado «Wrath of the Demon» nos dejó prácticamente boquiabiertos gracias a su extraordinaria calidad técnica y a la belleza y gran tamaño de sus gráficos, en esta ocasión Empire nos trae un título más modesto, pero que en cualquier caso destaca muy por encima de la media de calidad que nos deparan la mayoría de producciones que llegan hasta nosotros todos los meses.

Se trata de «Deathbringer», un arcade de los de toda la vida que además de partir de un interesante argumento que ahora os desvelaremos, nos ofrece una concepción técnica deslumbrante, con estupendos gráficos y una serie de rutinas que convierten el «scroll» de los decorados de fondo en un auténtico espectáculo para la vista.

Cuenta la leyenda...

En un tiempo y en un lugar muy lejanos, existió una vez un guerrero llamado Karn el Barbaro, cuyas hazañas en la lucha contra las criaturas del mal eran conocidas en los más recónditos lugares del Universo.

Fue por ello que los más terribles magos y demonios acordaron reunir sus fuerzas para destruirle, y para ello dieron forma a Deathbringer, la espada que trae la muerte, atrapando en su interior a un poderoso demonio siempre sediento de sangre.



Sólo tras muchas de práctica conseguiremos el entrenamiento preciso para derrotar a los enemigos.



El gigantesco tamaño de los enemigos nos pondrán en más de una ocasión en serios aprietos.

Pero muchos fueron los azares del destino que después acontecieron, y uno de ellos quiso que aquella peligrosa espada fuera a caer en manos de la persona menos esperada, el propio Karn.

Ahora nuestro héroe camina junto a ella por los dominios del mal para destruir a los hechiceros que le dieron su maléfica forma, y liberar y redimir al espíritu malvado que anida en su interior, Deathbringer.

No hace falta decir que tú vas a convertirte en su compañero de aventura en la peligrosa y vasta misión que le espera, que le llevará a recorrer un elevado número de inhóspitos territorios y a enfrentarse contra una variada y terrible gama de servidores del mal.

Sed de sangre

Tal vez el aspecto más curioso acerca del desarrollo del juego sea el hecho de que, además de preocuparnos de mantener a buen nivel nuestra propia energía, existirá un marcador adicional, –representado por una espada de gran tamaño con el filo bañado de sangre–, que nos indicará su poder de ataque.

Cada vez que nos deshagamos de uno de nuestros enemigos este marcador se incrementará, mientras que si pasa el tiempo sin que la utilicemos para matar descenderá. Cuando esto ocurra su poder ofensivo también quedará mermado y lo que es aún peor, comenzará a no responder a nuestro control y a realizar extraños movimientos.

Si su filo queda completamente desprovisto de sangre las consecuencias serán fatales, pues escapará de nuestras manos y volará por el aire para clavarse en nuestro pecho, causándonos rápidamente la muerte.

Por lo demás el desarrollo del juego es bastante sencillo, siendo nuestro mayor problema encontra el camino más fácil hacia nuestro objetivo final.

Esto es así porque en la mayoría de las ocasiones aparecemos en la zona central de los escenarios, y en ese momento podemos decidir a nuestro libre antojo si nos dirigimos hacia la izquierda o la derecha.

Según nuestra elección recorreremos zonas más o menos peligrosas, y por ello es conveniente tratar de memorizar en todo momento los caminos menos problemáticos –que eso sí, serán también casi siempre los más largos– para que formen parte de nuestra ruta.

En más de una ocasión llegaremos a lugares compuestos por una única pantalla, en los que nos veremos las caras contra uno o varios enemigos de gi-



Si no cuidamos de mantener el filo de nuestra espada bañado en sangre, se volverá contra nosotros.



Nuestra principal preocupación será encontrar el camino más fácil para llegar al final.



Sólo un héroe como el que protagoniza esta aventura es capaz de manejar la espada con esa perfección.

gantesco tamaño, que terminarán de complicarnos nuestro ya extremadamente peligroso periplo en favor del bien.

Entre la espada y la pared

Como es habitual en este tipo de arcades la gran variedad de enemigos y peligros que afrontaremos serán causantes de que solamente tras muchas horas de práctica consigamos no morder el polvo a las primeras de cambio, pues el nivel de dificultad del juego lógicamente es bastante elevado.

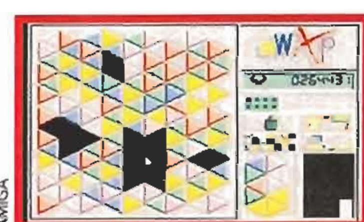
Afortundamente y como ya hemos dicho en las líneas anteriores este aspecto va parejo a una muy convincente calidad técnica, que es la que en definitiva acaba por hacer sobresalir a «Deathbringer» del montón de arcades que de forma incesante llegan hasta nuestros ordenadores. Si la espada trajó la muerte, Empire trajó la diversión. Que la disfrutéis...

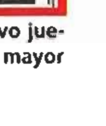
J.E.B.



Listos, tontos y listillos

SWAP





Nuestro objetivo en este nuevo juego tipo "puzzle" es eliminar la mayor cantidad posible de baldosas.

Resulta bastante difícil planificar nuestras acciones, y al principio resulta aconsejable jugar al "tun-tun".

- **PALACE**
- Disponible: **AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Puzzle**

Como bien dice un anuncio, a veces la primera impresión es la que cuenta, y en el caso de este «Swap» de nuestra idolatrada Palace la primera impresión no nos vino de la propia visión del juego, sino de algo anterior: la lectura de su manual de instrucciones.

Seremos muy malpensados, pero cuando uno de estos libritos dedica escasas líneas a explicarnos el desarrollo del juego, y muchas más a soltarnos sin venir a cuento un rollo acerca de la estructura del cerebro humano y a piropearnos por ser muy listos al comprarnos el programa, uno no puede evitar que todo ello le dé mala espina y se predisponga a enfrentarse a un juego que no se basta sí mismo para convencer.

El caso es que una vez cargado el programa y leídas las mencionadas instrucciones lo que encontramos es un nuevo juego tipo "puzzle" que nos propone la tarea de eliminar baldosas de colorines, lo cual es posible mediante el sencillo método de intercambiar sus posiciones con otras adyacentes hasta que queden contiguas a otras baldosas del mismo color, lo que hará que desaparezcan. Por ello es posible que mediante un sólo movimiento logremos que dos, tres o muchas más desaparezcan a la vez.

La cosa de por sí no resultaría del todo absurda si no fuera porque por motivos tales como la aparición de un excesivo número de baldosas, o la imposibilidad de trazar una estrategia a seguir desde el comienzo de cada nivel, haga que en la mayor parte de las ocasiones –y aunque sea un contrasentido– lo más coherente sea realizar intercambios al "tuntún", esperar a que nos queden pocas baldosas y entonces tratar de eliminarlas racionalmente, si bien, precisamente la aleatoriedad de nuestro comportamiento inicial será causante de que en muchas ocasiones nos queden combinaciones imposibles de resolver.

Tal vez para ayudarnos o para tratar de añadir algo de variedad al desarrollo del juego sus autores han incorporado algunas opciones como son el uso de avalanchas que provocan la caída de las baldosas hacia la zona inferior de la pantalla o la existencia de baldosas "extra" que podremos colocar a nuestro antojo.

Lamentablemente el panorama no cambia demasiado, y frente al desarrollo apasionante de juegos como «Tetris», «Klax» o «Logical», en los que nosotros decidimos a cada momento la estrategia a seguir y nada queda al azar, «Swap» no puede competir ni en interés ni en adicción.

El único consuelo que nos queda por tener que dedicar una crítica tan poco positiva a un juego de una compañía tan legendaria como Palace es que en realidad la autoría del juego no les corresponde a ellos sino a la franceses de Microids. Por mucho que se hayan empeñado estos en convercernos de que sólo los más listos jugarán a «Swap», no han conseguido otra cosa que que pensemos que se han querido pasar de listillos tomándonos a los usuarios por todo lo contrario, es decir, tontos.

J.E.B.






HUDSON HAWK
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St , Amiga)*


MEGATWINS
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


WWF
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64. Atari St, Amiga, Pc)*


SPACE QUEST IV
SIERRA ON LINE *(Pc)*


FUTURE WARS
DELPHINE *(Atari St, Amiga, Pc)*


BABY JO
LORICIEL *(Amstrad, Atari St, Amiga)*


OUT RUN EUROPE
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


RISKY WOODS
DINAMIC *(Atari St, Amiga, Pc)*


FINAL FIGHT
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, PC)*


MAUPITI ISLAND
LANKHOR *(Atari St, Amiga, Pc)*


DEATHBRINGER
EMPIRE *(C64, Atari St, Amiga, Pc)*


KNIGHTS OF THE SKY
MICROPROSE *(Pc)*


CHUCK YEAGERS AIR COMBAT
ELECTRONIC ARTS *(PC)*


RAILROAD TYCOON
MICROPROSE *(Atari St, Amiga, Pc)*


PITFIGHTER
DOMARK *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


TERMINATOR 2
OCEAN *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga, Pc)*


BLUES BROTHERS
TITUS *(Atari St, Amiga, Pc)*


ALIEN STORM
U.S.GOLD *(Spectrum, Amstrad, C64, Atari St, Amiga)*


LINKS
ACCESS SOFTWARE *(Pc)*


ELF
OCEAN *(Atari St, Amiga)*

Esta lista ha sido confeccionada por la redacción de MICROMANIA y en ella se incluyen los programas que a nuestro juicio destacan por alguna razón especial. En ningún caso la selección se hace atendiendo a cifras de ventas, ni a criterios comerciales; es, simplemente, la opinión completamente subjetiva de la revista.

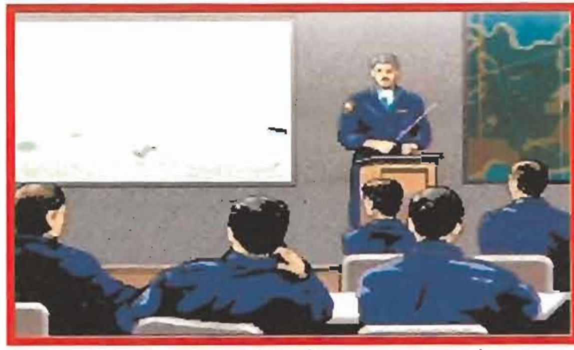


Escuela de pilotos

F-14 TOMCAT

Aunque el avión Tomcat nació en el año 1969, no se incorporó oficialmente a la marina de los Estados Unidos hasta 1976 debido a un fallo en el motor, que obligó al piloto de pruebas a aterrizar sobre el portaaviones J. F. Kennedy en una longitud de solo 600 metros y que a pesar de todo sirvió para demostrar el gran poder de maniobrabilidad de la aeronave. Esto y la posibilidad de retraer las alas automáticamente, dependiendo de la velocidad y del ángulo de vuelo, llevó a los pilotos a decir que el F-14 era uno de los más sencillos de pilotar. ¿Será cierto?


En la completa instrumentación de nuestro avión destaca la presencia de tres tipos distintos de radar.


Antes de emprender objetivos de mayor envergadura es posible asistir a clase para aprender nuevas tácticas.


Si nos encontramos en una situación límite podremos huir con el modo de fuga rápida.


El fácil manejo es probablemente la principal virtud de este simulador de Activision.

- **ACTIVISION**
- Disponible: **PC**
- V.Comentada:**PC**
- T.Gráficas: **EGA,VGA**
- **Simulador**

Al sentarte por primera vez ante los mandos de un avión de combate, puedes tener la incómoda sensación de que jamás serás capaz de comprender todo aquello y que no te vendría mal una ayudita antes de empezar a derribar enemigos.

Con este simulador producido por Activision todas tus dudas se disiparán ya que no sólo te dedicarás a disparar tus misiles contra tus adversarios, sino que además podrás asistir a clases de vuelo, donde tendrás oportunidad de aprender algunas tácticas de pilotaje antes de empezar a hacer algo más serio.

Los primeros pasos

Te equivoques o no en el desarrollo de las clases, no pasará nada, es decir, no tendrás que comenzar una nueva partida; es incluso posible hablar de una simulación dentro de otra.

Te darán un objetivo sencillo que tendrás que derribar y una vez que lo hayas hecho, volverás a la clase donde tu instructor, con la ayuda de una pantalla de vídeo, corregirá sobre la marcha tus posibles defectos. Una vez que se fíen de ti para dejar en tus manos una máquina tan valiosa, podrás pasar al servicio activo.

Primeramente te asignarán un rango de teniente, el cual superarás en relación a tus méritos, y a continuación tu oficial inmediato te hablará de tu misión. Tras una breve arenga, te presentará al operador de radio que te acompañará en tus vuelos. Este irá sentado detrás de ti y te echará una mano con las operaciones a realizar en el aire.

Algunos progresos

El equipamiento y la instrumentación del juego son bastante completos. Comenzamos por el armamento.

El juego está equipado con tres tipos de misiles diferentes:

– Phoenix: es un cohete utilizado únicamente por este tipo de aviones y que tiene un alcance aproximado de 100 kilómetros.

– Sparrow: misil apropiado para un combate de rango medio, hasta 50 kilómetros.

– Sidewinder: perfecto para combates de menos de 50 Km., hará que no falles casi nunca gracias a su sistema de seguimiento por calor y su gran facilidad para maniobrar en vuelo.

Aparte de estas tres armas también contamos con un cañón de 20 mm que con un sistema de barril de 6 tubos es capaz de disparar 6000 proyectiles en un minuto.

La instrumentación, como en otros modelos, cuenta con el sistema HUD de lectura de datos en pantalla, altímetro, compás, etc... Pero tal vez, lo que más llame la atención sea su sistema de radar.

Encontramos tres tipos diferentes en los que se pueden leer datos como altura del avión enemigo, posición respecto al norte de nuestro aparato y diferentes objetivos con sus distancias correspondientes, lo que nos servirá para saber en todo momento qué tipo de misil puede ser más efectivo.

Estos datos son mostrados por medio de unos dibujos orientativos que llegan a diferenciar entre objetivos terrestres o aéreos e incluso nuestra base.

Otro dispositivo con el que cuenta nuestra aeronave es el sistema de fuga rápida. Este es utilizado cuando estamos en el área de alcance enemigo y lo que más interesa es salir de esa zona cuanto antes. Con ello logramos alcanzar la máxima velocidad durante unos minutos. En todo caso, debemos vigilar el nivel de gasolina pues podemos agotarla en pleno vuelo si abusamos de este mecanismo.

Para burlar los cohetes enemigos contamos también con una pantalla que señala si el misil que se aproxima está dirigido por calor o por un radar. Con este dato, podremos liberar una bengala para despistar a los primeros o unas bandas metálicas que engañarán al proyectil creando un falso objetivo.

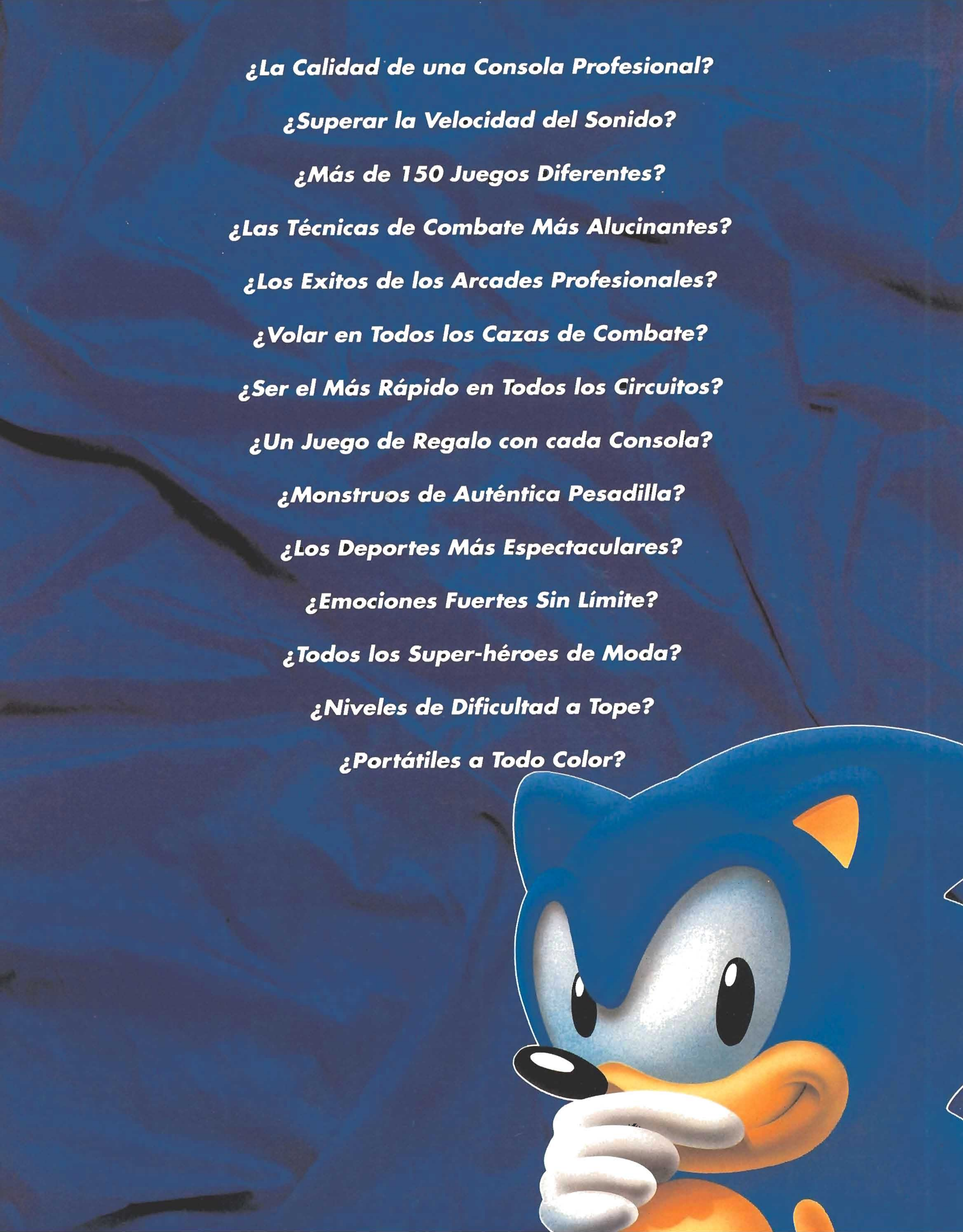
Si decides abandonar y saltas en paracaídas tendrás que pasar un tribunal militar que decidirá si esa decisión fue justificada o no y dependiendo de eso, retirarte del servicio activo o continuar con otras misiones.

De todos modos merece la pena intentar acabar cada una de las misiones. Tanto si las resolvemos con éxito como si no es así, podremos ver una espectacular pantalla diferente en cada caso.

Nuestra opinión

«F-14 Tomcat» es un simulador algo soso comparándolo con las maravillas que han sido comercializadas últimamente, pero gracias a su fácil manejo resulta bastante atractivo para principiantes. *M.G.L.*




¿La Calidad de una Consola Profesional?
¿Superar la Velocidad del Sonido?
¿Más de 150 Juegos Diferentes?
¿Las Técnicas de Combate Más Alucinantes?
¿Los Exitos de los Arcades Profesionales?
¿Volar en Todos los Cazas de Combate?
¿Ser el Más Rápido en Todos los Circuitos?
¿Un Juego de Regalo con cada Consola?
¿Monstruos de Auténtica Pesadilla?
¿Los Deportes Más Espectaculares?
¿Emociones Fuertes Sin Límite?
¿Todos los Super-héroes de Moda?
¿Niveles de Dificultad a Tope?
¿Portátiles a Todo Color?



QUERER E
SEGA
Master System II
SEGA
MASTER SYSTEM II
POWER BASE
POWER
OFF ON
Consola 8 Bits MASTER SYSTEM II
GAME GEAR
SEGA
START
Super Monaco GP
Consola Portátil Color GAME GEAR
SCORE
LAP
PAUSE
STAGE
START

ES PODER

Lo que quieras. Cuando quieras. Como quieras.

En 8 ó 16 Bits e incluso en portátil a todo color. Con las nuevas Consolas SEGA ya puedes disfrutar de todo aquello que siempre habías soñado. Y mucho más.

Además, convencer a tus padres no te costará mucho. Basta con que les invites a probarla... seguro que quedarán fascinados por el realismo de sus grandes aventuras nada más apretar el botón de encendido.

Estas Navidades... el poder es tuyo.

Consola 16 Bits MEGADRIVE

16-BIT
POWER — ON
MEGA DRIVE SEGA

SEGA

Vive Una Aventura Segura



Un clásico de siempre

SUPER SPACE INVADERS


AMIGA

El desequilibrio entre el jugador y sus enemigos sube la dificultad hasta unos límites casi inaceptables.

- **DOMARK**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Arcade**

De vez en cuando a alguna casa de software se le enciende una lucecita y decide que lo más original del mundo es coger un juego antiguo, maquillarlo un poco, repeinarlo por aquí y allá, y, lanzarlo al mercado como si fuera la panacea y el "no-va-más". Le pasó al «Asteroids» y ahora le toca el turno al «Space Invaders».

Así, Taito va y coge este antiguo juego para hacer algo pretendidamente nuevo con él. Lo cierto es que en principio la idea en la que se basa está un poco pasada y además no parece lógico pensar que nadie, pudiendo mover su nave por toda la pantalla, quiera restringirse a un desplazamiento horizontal, por muchos buenos recuerdos que el juego nos traiga. En su día, fue el mejor. Ahora, ¡puff!

Se han introducido nuevas ideas en el comportamiento de los marcianitos, que obligan a pensar nuevas estrategias en la destrucción del enemigo, el cual sigue bajando por la pantalla como en los viejos tiempos. Por desgracia, no han incluido las socorridas "casitas" donde tomarse un respiro. Además, los marcianos disparan mucho más que sus antepasados siendo sus balas más difíciles de esquivar. También aparece algún que otro monstruo de mayores dimensiones, pero sin llegar a ser espectacular.

Contra esto, las únicas ventajas que tiene nuestra nave son algunos poderes procedentes de la destrucción de los platillos que pasan como antaño por arriba; poderes cuyas cualidades no son obvias.

Si a todo esto le añadimos unas escenas en las que hay que salvar unas vacas de ser capturadas por platillos (?) y una excelente presentación, por supuesto, ya tenemos hecho el juego. Poco, ¿no?

Unos gráficos sólo pasables acompañan a un movimiento bien realizado, pero nada del otro mundo. Si se gana en el apartado de sonido, pero sin extravagancias. Poca cosa en originalidad, como podíamos esperar. Y muy, muy difícil, exasperantemente difícil; yo diría que imposible en algunos lances.

Resumiendo, poca cosa. Sólo para viejos maniacos con ganas de rememorar tiempos lejanos, claramente peores, si tenemos en cuenta su evolución, en el campo de los juegos de ordenador.

F.H.G.

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Una idea superada a la que no acompaña la adicción."

Nuevas misiones para «Hero Quest»

RETURN OF THE WITCHLORD

- **GREMLIN**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, AMIGA**
- V.Comentada: **AMIGA**
- **Discos de escenarios/RPG**

Si hace nada Gremlin publicaba el «Hero Quest» prometiéndonos nuevos escenarios para su juego, no mentía en absoluto.

El disco, que precisa del juego original para su disfrute, nos ofrece diez nuevas búsquedas con las que satisfacer nuestro espíritu aventurero.

La novedad más importante que aportan respecto a las anteriores es que las diez están interrelacionadas formando una unidad, una aventura grande en la que el objetivo es acabar con el Señor Brujo del título. En todo caso esto no quiere decir que no se puedan jugar separadamente, como búsquedas pequeñas, que también es posible.

Por lo demás pocas diferencias respecto a la versión previa, ya que aunque los gráficos del castillo cambian algo, los monstruos y el sistema de juego permanecen totalmente intactos. En mi opinión, podrían haber añadido algunos monstruos nuevos por aquello de la variedad.

Las distintas aventuras nos llevarán por el laberinto mágico de Agrain, la madriguera de Bellthor o los salones de los muertos, con sus temibles jinetes mágicos.

Todas las aventuras se realizan sobre el mismo plano general, cambiando puertas, monstruos... Son más largas y complicadas que las del original, pero no mucho más. Se han introducido pocas cosas más, como un viento cortante que te quitará un punto cada vez que te coja en "Los pasillos silenciosos".

Que nadie se lleve a engaño, ya sabéis lo que os espera, unas aventuras un poco más difíciles, pero básicamente un poco más de lo mismo.

F.H.G

AMIGA

Dice un refrán que lo prometido es deuda y Gremlin no ha dudado un segundo en cumplir con el trato.



Empieza la cuenta atrás

MAUPITI ISLAND



ATARI ST

Nuestro protagonista dispone sólo de diez horas para lograr su objetivo si no quiere quedar atrapado por el huracán en la isla.


ATARI ST

Un cómodo sistema de menús desplegables evita tener que teclear cada una de las órdenes.


ATARI ST

Aunque los gráficos no intervienen directamente en la acción, su calidad es indiscutible.

- **LANKHOR**
- Disponible: **ATARI ST, PC, AMIGA**
- V.Comentada: **ATARI ST**
- **Aventura**

Hay algunas compañías en las que se sigue fielmente la filosofía de realizar pocos programas pero con un altísimo nivel de calidad. Lankhor, cuyos productos permanecían inéditos en nuestro país, es una de ellas. El primer juego que estos programadores galos traen hasta nuestros ordenadores es una aventura conversacional por iconos, un arriesgado intento de volver a popularizar un género que parecía superado pero que con productos como éste puede renacer de sus cenizas. Veamos por qué.

En los Mares del Sur

Enero de 1954, Jérôme Lange, viajero infatigable, detective aficionado y un montón de cosas más, descansa tranquilamente en su yate, el Brisban.

Amarrado en el puerto de una diminuta isla en pleno Océano Indico, Jérôme se entretiene observando los destrozos que el ciclón de la noche anterior causó entre la jungla cercana a la playa. El canto del Tucán y el murmullo del agua al golpear contra la embarcación son los únicos sonidos que turban una paz que parece, sin saber bien la razón, tensa.

De pronto la radio informa que un nuevo huracán, mucho más poderoso que el anterior, alcanzará la zona en menos de doce horas, todos los barcos deben refugiarse en puerto seguro. Jérôme se dispone a hacer los preparativos para partir cuando una mujer envuelta en llanto aparece por la puerta y se le abraza...

Su nombre es Maguy y espera que él sea capaz de encontrar a su hija Marie, raptada durante la noche. ¿Quién puede negar algo a las lágrimas de una madre? Jérôme sabe que sólo cuenta con diez horas o quedará atrapado en Maupiti Island.

Esquemas clásicos

«Maupiti Island» es una aventura conversacional por iconos, o al menos está concebido como una de ellas. La diferencia entre este programa y los demás es que en el juego de Lankhor no tendrás que teclear ni una sola palabra porque funciona a base de ventanas donde, pinchando con el ratón en las diferentes opciones, podremos realizar las acciones precisas para resolver el misterio.

ara conseguir resultados aparentes necesitarás grandes dotes detectivescas y una oderosa imaginación.



a traducción a nuestro idioma de los extos amplía las posibilidades de es- a interesante aventura.



ATARI ST

La combinación de un buen argumento, con los gráficos y el sonido hace que la ambientación sea perfecta.

Quizás alguno de vosotros iense que los menús limitan un oco las posibilidades del jue- o, respecto a los clásicos con- ersacionales donde había que eclear las órdenes, pero está quivocado. Las opciones posi- les varían dependiendo de las ituaciones y así, si no hay nin- ún objeto en un determinado ugar, no tendremos acceso a al- unos comandos pero si encon- ramos algo útil podremos ma- ipularlo a nuestro antojo, brirlo, cerrarlo, examinarlo...

Como podéis ver en las imá- enes que acompañan a este co- entario, el juego posee unas uidadísimas pantallas, no en ano fueron dibujadas por ver- aderos artistas gráficos y reto- adas después por los progra- adores.

Una de las características más nteresantes de los ordenadores e dieciséis bits es su capacidad onora. «Maupiti Island» hace n uso increíble de estas posibi- idades. Los poseedores de un Atari Ste o un Amiga podrán scuchar increíbles digitaliza- iones y sonidos ambientales, iferentes en cada una de las antallas. Por supuesto los po- eedores de tarjetas sonoras pa- a compatibles, también tendrán u ración musical.

Nos estábamos guardando en a manga una de las más intere- antes opciones de «Maupiti Is- and»: está completa y absolu- amente traducido al castellano. Menús, opciones... sólo hay que xceptuar las voces digitaliza- as pero no se puede tener todo. La traducción nos pondrá las osas más fáciles, ya que, aun- ue en principio es posible visi- ar casi todas las localizaciones el juego sin demasiados problemas, la dificultad crece al intentar encontrar las pistas necesarias ir por el buen camino.

Nuestra opinión

«Maupiti Island» no es una aventura más, es un universo cerrado en el que gracias a la perfecta ambientación nos introducimos con gran facilidad. Lankhor ha conseguido revitalizar un género y situarse a la altura de los grandes del género. Completar las diferentes pantallas con animaciones o pulsad el interruptor del ventilador en el camarote del protagonista, son iniciativas inéditas en los conversacionales clásicos que le dan al programa una perspectiva completamente diferente acercándose a las aventuras gráficas actuales.

Lo mires por donde lo mires esta aventura de Jérôme Lange te dejará tan buen sabor de boca que no vas a poder evitar pasarte por tu tienda de videojuegos, semana tras semana, para preguntar si ha salido alguna continuación. No te preocupes, nosotros te informaremos, porque a partir de ahora no vamos a dejar que Lankhor se nos escape.

J.G.V.

LA PUNTUACION

ORIGINALIDAD / ADICCION / GRAFICOS / ANIMACION / SONIDO / DIFICULTAD

Un sensacional programa de los que nunca pasan de moda

Más posibilidades para F-15 Strike Eagle II

OPERATION DESERT STORM

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- V.Comentada: **PC**
- T. Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA, VGA**
- **Escenarios/Simulador**

Cualquier cosa que mejore un buen programa siempre es bienvenida y este "add-on" aumenta enormemente las posibilidades de lo que ya era un estupendo simulador de combate.

Tormenta del Desierto es el nombre de la operación militar que desarrollaron los ejércitos aliados contra Irak durante la Guerra del Golfo Pérsico. Ahora tenemos oportunidad tomar parte activa en ella a bordo de nuestro F-15 en esta simulación con ocho misiones reales. Además es posible, gracias a la opción General Air Strikes, que el programa genere objetivos aleatorios en misiones ajenas a la realidad.

Si todo esto os parece poco añadiremos que en este disco de misiones se han incluido dos de los escenarios que poseía el «F-19 Stealth Fighter», North Cape y Central Europe, con lo que los lugares posibles para visitar en nuestro Strike Eagle se multiplican. Bien por Microprose. *J.G.V.*



PC

Revivir hechos tan recientes como la Guerra del Golfo es ahora posible.





A las órdenes de un experto

CHUCK YEAGER´S AIR COMBAT

Muchos son los simuladores de vuelo que hoy en día invaden el mercado del software. Unos son más acertados que otros, y algunos incluso aportan novedades revolucionarias para este tipo de programas. Pero en resumen, siempre se trata o bien de surcar los aires a velocidades vertiginosas, mientras disparamos a nuestros enemigos, o bien concentrarnos en la tarea de aprender a pilotar.

- **ELECTRONIC ARTS**
- Disponible: **PC**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **CGA, EGA, VGA, MCGA**
- **Simulador**

Electronic Arts, nos presenta una nueva incursión en el mundo de la simulación avalada por el popular general Chuck Yeager. La presentación cuenta en principio con detalles, meticulosamente cuidados. La música inicial, la pantalla en la que el militar presenta a los que serán sus nuevos pilotos y la voz digitalizada son elementos que no debemos pasar por alto.

Batallas históricas

Antes de que la aventura dé comienzo se nos muestra un menú donde podremos escoger las opciones que consideremos más interesantes.

La primera es la posibilidad de tener enfrentamientos aéreos en uno de los tres escenarios históricos, que más dieron que hablar en lo que a la eficacia de las fuerzas aéreas se refiere: la Segunda Guerra Mundial, la guerra de Corea y la de Vietnam. Cada una se subdivide en 17 misiones con características propias. La dificultad se muestra con un código de puntos y se evalúa en función de la experiencia de los pilotos enemigos.

Una vez escogida una de ellas, se nos explicará con detalle en qué consiste y se nos ofrecerá la oportunidad de comparar nuestro avión con cualquier otro, e incluso se nos darán consejos de cómo abordar a los contrarios en función de su tecnología.


AMIGA

Aparte de la propia garantía de estar realizado por Electronic Arts, el juego cuenta con el aval de C. Yeagers.


AMIGA

Podemos combatir en tres escenarios históricos diferentes: la Segunda Guerra Mundial, Corea y Vietnam.

Cuando acabemos una misión, Chuck presentará su informe y nos dirá qué hicimos bien y por el contrario qué deberíamos perfeccionar. También hará una estadística de disparos realizados y el porcentaje de impactos, lo qué nos servirá para aprender que sólo deberíamos apretar el gatillo cuando estemos casi seguros del éxito del disparo.

Todos los combates serán grabados en vídeo para visionarlos en cualquier momento. Las posibilidades de la cámara son casi ilimitadas. Podremos seguir nuestro avión y el del contrario desde cualquier ángulo.

Contamos con un zoom de hasta 32 aumentos. Se incluye con este vídeo un gran número de velocidades de reproducción diferentes, que junto con las vistas y el zoom nos ayudará a ver cada detalle de la forma más clara posible. Como novedad, podemos citar la oportunidad de salvar tus películas en ficheros diferentes, creando así una muy variada "batalloteca" para impresionar a los amigos.

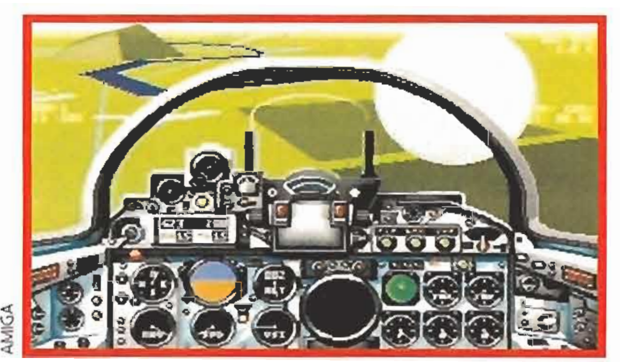
El editor de misiones

Otra de las opciones del menú principal, casi la más entretenida, es la de crear tus propias misiones. El mecanismo de generación de las situaciones es muy original. Consiste en completar una frase en la que cada uno de los datos principales se obtienen a partir de un menú. La gran variedad de opciones hacen que sea muy difícil repetir bajo las mismas condiciones una misión. Una típica frase de este editor, podría ser: –"Allí estaba

yo en mi FW-190 a 10000 pies de altura cuando vi un B-17. El piloto de aquel avión debía de ser amateur..." Al seleccionar el verbo "ver", indicamos una igualdad de condiciones entre el piloto enemigo y nosotros, ya que él quizá también nos haya visto. Podríamos haber elegido otra opción, por ejemplo, colocarnos por encima del contrario y a sus seis, lo que nos situaría en una posición ventajosa. La dificultad de cada misión la fija el jugador al escoger la experiencia del piloto enemigo.

La tercera y principal posibilidad que brinda el menú inicial, es el de test de vuelo. Nos servirá para aprender a manejar cada uno de los aviones entre los que podremos elegir, familiarizarnos con su panel de control, practicar maniobras como despegue o aterrizaje, etc...

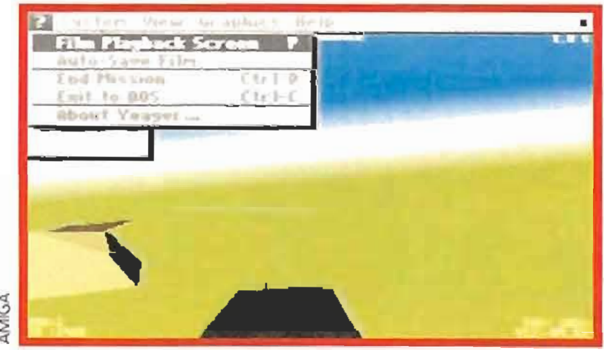
Durante el vuelo tendremos un menú de ayuda al que se accede bien de forma secuencial o bien de forma rápida, pulsando las teclas de cada opción. Muchas son las ayudas que este menú ofrece. Desde todas las visiones posibles para mejorar la eficacia en combate, a la opción de hacernos invencibles, pasando por la pantalla de Chuck.


AMIGA

En lo referente al panel de instrumentos el juego no aporta nada nuevo, por lo que todo en el os resultará familiar.

AMIGA

Todos los combates serán grabados en video, lo cual nos permitirá visualizarlos en el momento que así lo deseemos.


AMIGA

Mientras dure nuestro vuelo podremos acceder a diferentes menús de ayudas, con opciones de lo más variado.

AMIGA

El juego incluye la interesante posibilidad de que el propio Yeagers nos adoctrine con sus consejos en pleno vuelo.

Esta modalidad mostrará una pantalla a la izquierda con la cara del jefe, que dará consejos continuamente de cómo desarrollar las maniobras o simplemente qué palanca apretar en cada momento. Es muy práctico para algunas situaciones de alerta en las que sin él, tal vez, no sabríamos cómo reaccionar.

El resto de opciones de la pantalla inicial son secundarias. Repetir la última misión, ir al modo de proyección de alguna película o simplemente salir al sistema operativo del ordenador.

En lo que a instrumentación se refiere, «Air Combat» tampoco aporta nada nuevo, queremos decir con esto que todos los que ya hayáis manejado alguna vez un simulador de vuelo, no deberíais tener demasiados problemas para familiarizaros con cada una de las aeronaves.

«Air Combat» es un programa entretenido, con detalles muy cuidados, una música y efectos sonoros bastante bien logrados, pero que no llega a destacar y que quizá podría englobarse dentro de ese gran grupo que denominamos: "Otro simulador más...". Aun así os aseguramos que pasaréis ratos muy entretenidos creando vuestras misiones o realizando batallas que hace ya algunos años se llevaron a cabo, pero entonces fuera de la pantalla de un ordenador...

M.G.L.





¡PASATEL

¡CON LA MAYOR FLOTA



DOT M

BATTERY

MOTOCROSS MANIACS ™
Elige entre 8 pistas y 3 niveles de dificultad. Vive la emoción del mundo de las dos ruedas.

PACMAN ™
El clásico "comecocos" tiene millones de adeptos en el mundo. Reta a Gameboy o a un amigo.

ROBOCOP ™
Tú eres Robocop. Supera las diez emocionantes fases y elimina al enemigo.

NAVY SEALS ™
El comando de las fuerzas especiales U.S. NAVY SEALS en su misión más arriesgada.

BATMAN ™
Tú eres Batman. Lucha contra Joker y devuelve la paz a Gotham.

CHOPLIFTER II ™
Sólo tu destreza puede salvar al mundo del caos total. ¡Eres nuestra única esperanza!

D GAMEBOY!

DE VIDEOJUEGOS DEL MUNDO!

TRIX WITH STEREO SOUND



TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ™
Tú y tus tortugas favoritas debéis rescatar a la reportera April.



GREMLINS 2 ™
Acaba con los Mogwais salvando todas las trampas del camino.



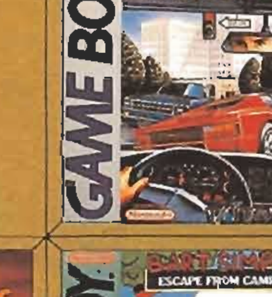
GHOSTBUSTERS 2 ™
Libera a la ciudad de los traviesos fantasmas.



BUBBLE BOBBLE ™
Burbujea durante unas horas con el divertido juego de los dinosaurios Bub y Bob.

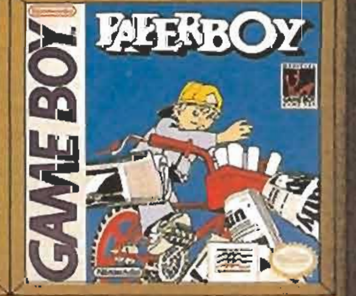


DOUBLE DRAGON II ™
Una peligrosa misión donde cuenta tu destreza en las artes marciales.



CHASE HQ ™
Persigue a los forajidos más veloces del mundo. ¡Pisa a fondo y atrápalos!





DUCK TALES ™
Recorre con Scrooge Mc Duck cinco laberintos llenos de acción con pantallas secretas y trampas.

THE SIMPSONS ™
Ayuda a Bart y a Lisa a escapar de los peligros que encierra su campamento de verano.

PAPERBOY ™
Montando en tu bici, reparte los periódicos sorteando todos los peligros.

GAMEBOY de Nintendo es la consola portátil con el mayor catálogo de títulos del mercado. Además, son los videojuegos más apasionantes, con los que pasarás los mejores momentos. Podrás vivir y compartir las más increíbles aventuras con tus héroes favoritos y disfrutar donde quieras de toda la fuerza de GAMEBOY. Ya lo sabes, elige tus juegos preferidos y... ¡Pásatelo Gameboy!



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • Madrid 28016
Tel. (91) 458 16 58 • Fax: 563 46 41

¿Quién pega más fuerte?

De vez en cuando llega hasta nuestra redacción una auténtica avalancha de juegos basados en el mismo tema. Ocurrió hace algún tiempo con juegos de coches o de fútbol y ahora le ha tocado el turno a los programas de lucha.

Parece que la violencia en las calles está a la orden del día y los programadores de videojuegos, no ajenos a la realidad, han decidido convertirnos en valerosos justicieros dispuestos a limpiar los bajos fondos de una ciudad cualquiera.

En muchas ocasiones, cuando alguien entra en un salón arcade lo primero que le llama la atención es ver un grupito de gente arremolinada en torno a una de las máquinas.

Lo más probable es que ésta sea el más reciente juego de lucha de Capcom, SNK, Sega o Atari, por citar los nombres de las compañías más importantes. Juegos como «Double Dragon», «Shinobi», «Shadow Warriors» o «Renegade» son sólo algunos de los ejemplos más claros de que darse de puñetazos con una legión de matones es algo que siempre les ha gustado a los más irremediables juegoadictos.

Lógicamente, como las compañías conocen muy bien el mercado saben que las conversiones de este tipo de "coin-op" se venden como rosquillas, no hay máquina recreativa que no conozca un nuevo renacer en el ordenador o la consola que tenemos en casa.

Nosotros, los miembros del equipo de redacción de Micromanía, hemos pensado que no estaría de más, –aprovechando que parece que varias conocidas empresas de software se han puesto de acuerdo–, echaros una manita en eso de decidir cuál será vuestro programa favorito de lucha estas próximas navidades.

Por eso, hemos hecho trabajar *de lo lindo al equipo de expertos* y han analizado a fondo tres de los más emocionantes arcades que pueden caer en tus manos en estos meses invernales. «Pitfighter», «Final Fight» y «Last Battle» competirán entre sí para llenar de bytes y golpes la memoria de nuestros ordenadores. Y aún hay más, porque, aunque no está todavía terminado, también hemos tenido la oportunidad de ver una pre-producción de la tercera parte de un clásico de este tipo de juegos: «Double Dragon III», y te vamos a contar cómo serán las próximas aventuras de los dos protagonistas de esta emocionante saga.

Comienza el combate...

EL ULTIMO NINJA

LAST BATTLE

■ **ELITE**
■ Disponible: **C64, ATARI ST, AMIGA, PC**
■ V. Comentada: **AMIGA**

Procedente –cómo no– de una máquina recreativa de igual nombre creada por Sega, esta conversión desarrollada por Elite, nos ofrece una nueva incursión de los videojuegos dentro del género de las artes marciales. En esta ocasión el juego está protagonizado por Aarzak, un joven luchador enfrentado contra las fuerzas del mal encarnadas en su acérrimo enemigo, Garokk.

La principal diferencia que nos ofrece este juego respecto a otros de similar temática es que a medida que derrotamos a los enemigos que nos atacan constantemente nuestra barra de poder (POWER) se irá incrementando, lo que paralelamente conllevará que el físico de nuestro luchador cambie, aumentando su musculatura y con ello también su poder ofensivo.

También es destacable el hecho de que algunos niveles estén concebidos de forma laberíntica, lo cual añadirá al problema de derrotar a nuestros adversarios el de encontrar el camino correcto que nos permita adentrarnos en la siguiente zona.



«Last Battle» tiene un considerable número de fases y una gran riqueza en enemigos y trampas, pero su gran dificultad hace que sea casi imposible verlos a todos.

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

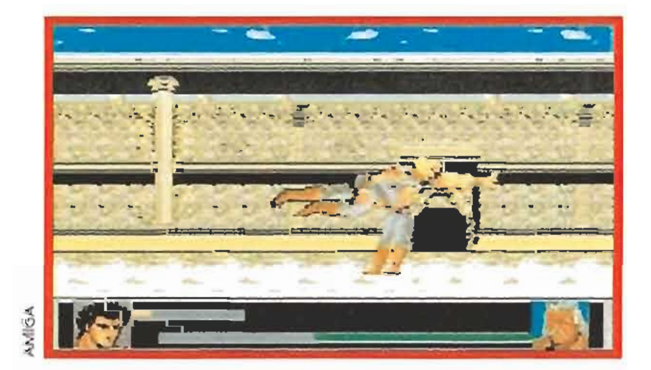
■ Al igual que la inmensa mayoría de los programas de este estilo el juego se desarrolla con "scroll" horizontal, si bien éste a veces invierte su sentido, e incluso en ciertas ocasiones se ve combinado por otro "scroll" vertical que nos permite subir o bajar de unos escenarios a otros.

■ Además de jugar siempre con el mismo personaje, solamente una persona puede tomar parte en el juego, no estando incluida la siempre estimable opción de partida simultánea para dos jugadores.

■ Los movimientos que podemos realizar –además de andar, claro está– son los siguientes: agacharnos, saltar, dar puñetazos, salto con patada o puñetazo, y puñetazo agachado.

■ El desarrollo del juego está dividido en cuatro capítulos o fases, cada una de ellos a su vez sub-dividido en diferentes zonas que configuran un mapeado que podremos recorrer a nuestro libre albedrío.

■ Cada una de estas zonas posee sus propios enemigos y en muchas de ellas nos encontraremos con los inevitables, gigantescos y resistentes enemigos especiales, que pondrán nuestra habilidad y nuestra barra de energía a dura prueba.



El joven Aarzak, protagonista de nuestra aventura, verá como sus músculos aumentan a medida que va derrotando a los diferentes enemigos que se cruzarán en su camino.



El principal problema al que nos enfrentaremos es la falta de un modo Continue, para retomar el juego, cuando caigamos ante un mal golpe, en ese mismo punto, sin necesidad de comenzar.

Nuestra opinión

Nos hallamos ante el patito feo de todos los juegos de artes marciales que desfilan este mes por nuestras páginas.

Los gráficos menos brillantes, los movimientos menos realistas y menos variados, el nivel de dificultad más elevado, y la carencia de los siempre reconfortantes CONTINUES para que el juego no se convierta en misión imposible son algunas de las críticas más evidentes que se le pueden realizar a este «Last Battle», con el que Elite parece no haber puesto en funcionamiento su habitual habilidad para realizar estupendas conversiones de recreativas, recordar, por citar algunas, «Commando», «Ghost'n'goblins» o «Bomb jack».

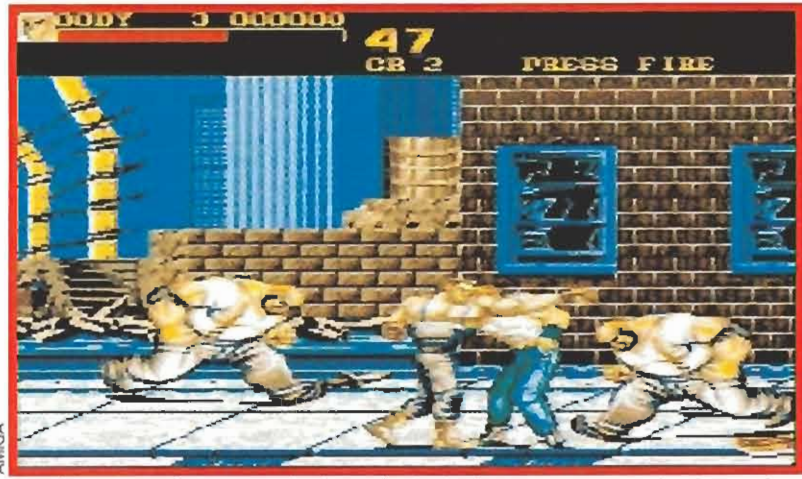
Sin embargo, aunque probablemente «Last Battle» posea el mayor número de fases y la mayor variedad de enemigos y trampas de los juegos comentados, su demencial dificultad pasados los primeros niveles hará que difícilmente consigamos internarnos más allá del capítulo segundo.

J.E.B.



CALLES DE FUEGO

FINAL FIGHT



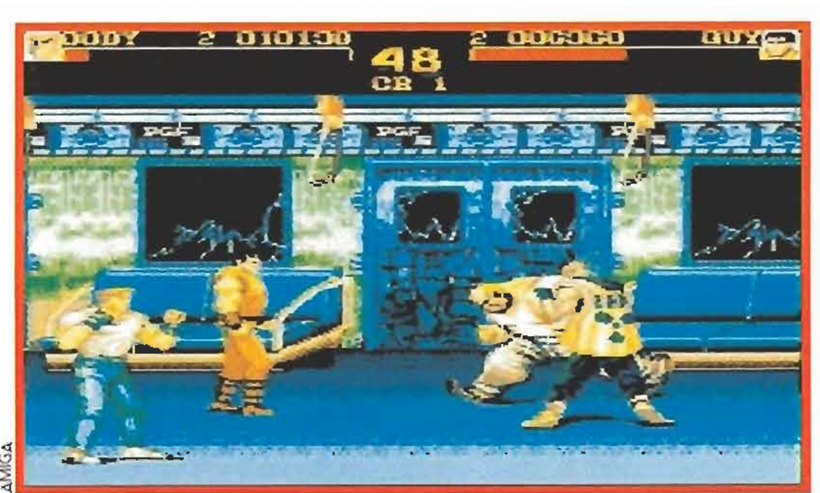
AMIGA

Tres héroes pueden conseguir el papel principal en esta superproducción repleta de acción y buen hacer.

- **U.S. GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI y AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**

La conversión oficial de una de las últimas y más adictivas recreativas de Capcom está ya disponible para que podamos convertir nuestros ordenadores en un auténtico campo de batalla. U.S. Gold, los encargados de pasar el código original a ocho y dieciséis bits han realizado un estupendo trabajo. La prueba de ello está en nuestras manos.

«Final Fight» está ambientado en una inmensa ciudad llamada Metro City. En sus calles impera la ley del más fuerte, y el más fuerte es el líder de la banda Mad Gears. Este ha raptado a la chica de turno, Jessica, y la ha encerrado en una habitación del hotel que le sirve de refugio. Ya os podéis imaginar quién deberá rescatarla haciendo un nuevo alarde de habilidad. ¿A qué esperáis para intentarlo?

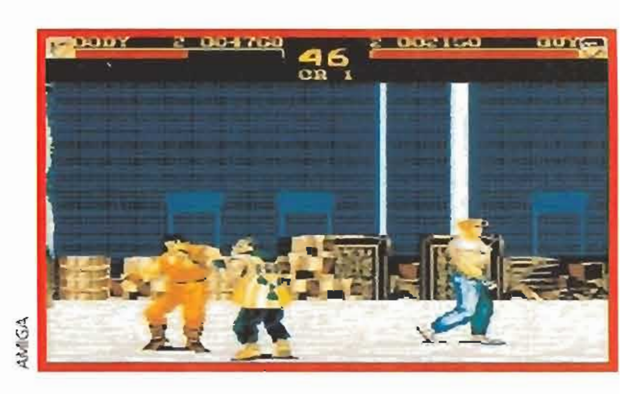


AMIGA

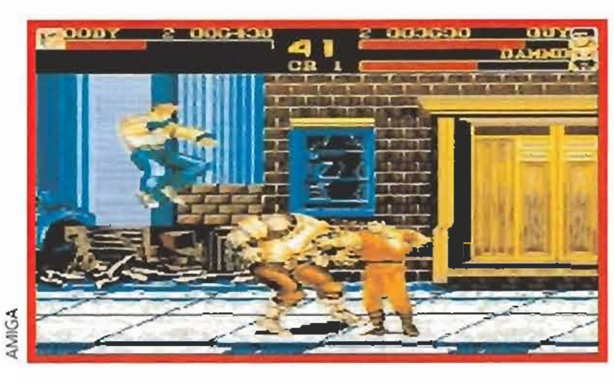
Jessica, la chica de nuestro protagonista, ha sido raptada por el jefe de una banda rival, por supuesto, las cosas no pueden quedarse así.



AMIGA



AMIGA



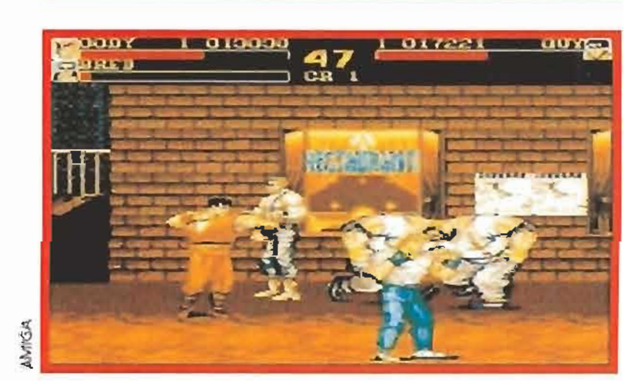
AMIGA



AMIGA



AMIGA



AMIGA

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Arcade de desarrollo horizontal en el que los protagonistas pueden desplazarse en cualquiera de las dos direcciones. Para llegar al final no hay que seguir ninguna ruta especial, solamente pelear contra todos los enemigos que encuentres por el camino y evitar que te maten.
- Hay tres personajes protagonistas y se pueden elegir cualquiera de ellos; un par diferente en modo de dos jugadores.
- Cada uno de los tres héroes puede realizar ocho movimientos distintos, uno de ellos especial de cada personaje.
- El juego tiene seis fases que transcurren en lugares diferentes de la ciudad. Tendrás que destruir a todos los enemigos para poder avanzar al nivel siguiente. Por supuesto todo dentro de un tiempo límite.
- Repartidos por todos los escenarios hay diversos objetos, barras de acero, puñales y alimentos para recuperar energía, que serán de gran ayuda.
- Hay siete clases de enemigos diferentes, sin contar los guardianes de final de fase. La mayor parte de ellos aparecen en todos los niveles aunque existen algunos específicos de cada zona.

Nuestra opinión

«Final Fight», en su adaptación para Amiga, es una magnífica conversión, hasta el punto de que resulta casi idéntica a la máquina original de Capcom, salvando las diferencias lógicas en cuestión de hardware.

Existen pocos programas en el mercado tan adictivos y fáciles de jugar. Además, podemos añadir que los gráficos son de gran tamaño y están perfectamente animados, respondiendo a las órdenes del joystick con rapidez y una envidiable eficacia.

En conclusión, que aunque no seas demasiado aficionado a este tipo de juegos en los que siempre deberás enfrentarte a puñetazo limpio a una legión de malvados y enormes personajes, «Final Fight» posee la suficiente calidad como para que disfrutes con él, y, ¿quién sabe? a lo mejos te terminas convirtiéndo en un adicto a los programas de lucha. Desde luego si «Final Fight» no lo consigue ningún juego lo hará.

J.G.V.

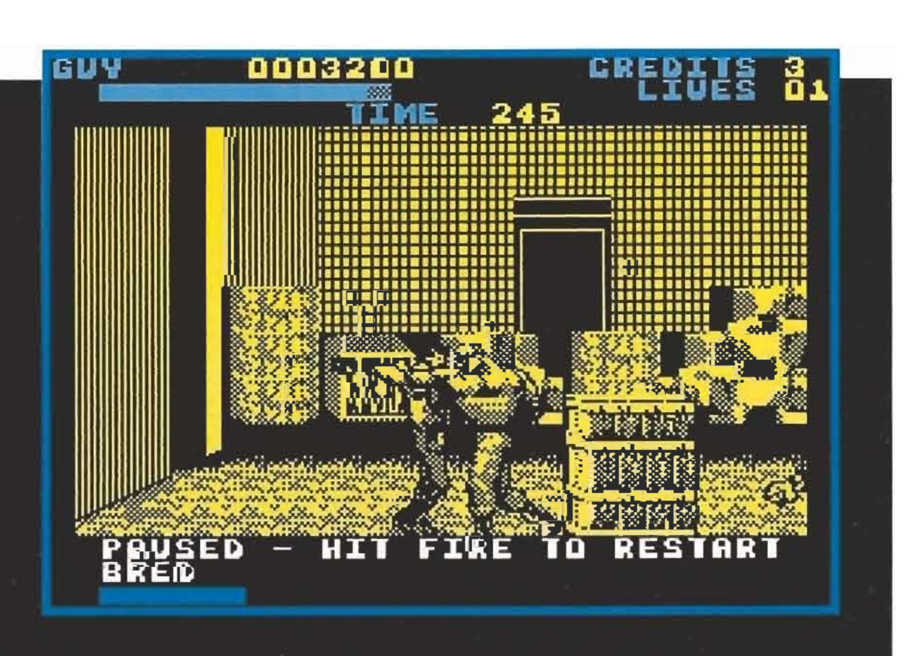


VERSION SPECTRUM





¿Cómo se consigue que un Spectrum se parezca a una máquina recreativa? Desde luego es muy difícil, pero esta versión para el popular ordenador salva las apariencias. Claro que en ningún caso la rapidez del juego llega ni siquiera a parecerse a la del Amiga, pero los gráficos tienen un tamaño similar y el movimiento no está mal conseguido. Quizás el punto más flojo del programa sea la del scroll, demasiado brusco en la mayor parte de las ocasiones o la mezcla de gráficos en algunos combates en los que nos enfrentamos a muchos enemigos a la vez. Una pena también que esta versión sea de solo un jugador, por lo demás el nivel general es bastante aceptable.



¿Quién pega más fuerte?

PIT FIGHTER

- DOMARK
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI, AMIGA y PC**
- V. Comentada: **AMIGA**

Si existe algún juego en el que realmente se sienta la violencia a flor de piel éste es «Pit Fighter», al menos en su versión "coin-op". Domark, que no ha estado últimamente demasiado acertada en sus conversiones, ha sido la encargada de ayudar al juego a dar el gran salto, de los salones arcade a nuestros hogares. Analicemos el resultado final.

Ambientado en una serie de hangares, como esos que todos conocemos por las películas, donde se dan cita los tipos más patibularios de la ciudad, «Pit Fighter» es un juego de combates en el que gana el que consiga que su adversario quede machacado por completo.

Lo más curioso de un programa que como este «Pit Fighter» que nos ocupa es que teniendo similares planteamientos a otros juegos del género, técnicamente es totalmente diferente a cualquiera de ellos. No temáis, nos explicamos.

Primero, los gráficos han sido totalmente digitalizados de luchadores reales. Y segundo, las peleas están vistas desde una perspectiva casi cinematográfica, esto es, la imagen se acerca a los espectadores cuando los luchadores se aproximan a ellos y se aleja cuando sucede lo contrario, lo que le confiere gran realismo.

Nuestra opinión

Es curioso que un programa como «Pit Fighter» haya burlado la férrea censura que en algunos casos parece que existe en Gran Bretaña.

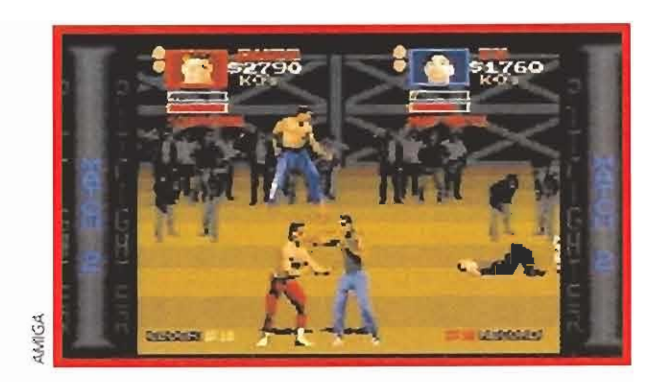
Sus escenas de violencia, en las que no debemos olvidar el hecho de que incluso con cada golpe veremos cómo saltan unas gotas de sangre del luchador, son de lo más logradas que hemos podido ver últimamente.

La única pega importante que se le puede poner al juego es la lenta respuesta del joystick a nuestras órdenes. Quizás ésta se deba a la complejidad de los gráficos, y muy probablemente a la existencia de una rutina de colisiones no todo lo bien hecha que debiera, ya que impide muchas veces que podamos conectar un solo golpe mientras nuestro adversario literalmente "nos forra".

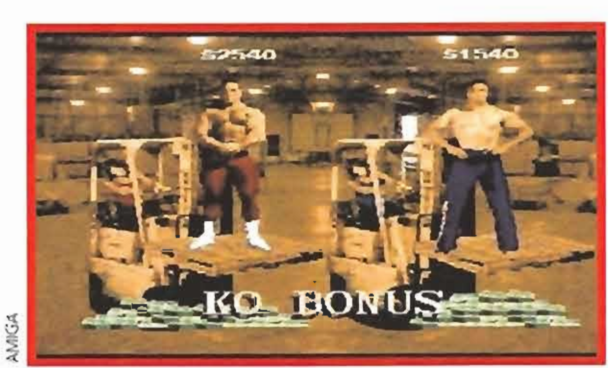
J.V.G.




AMIGA


AMIGA


AMIGA



AMIGA

CARACTERISTICAS DEL JUEGO

- Típico juego de lucha en el que no se recorre ningún escenario, sólo cambia el lugar cuando hayamos ganado uno de los combates. En este caso no tenemos que rescatar a nadie sino conseguir más puntos que nuestros adversarios.
- También tiene tres protagonistas de los que es posible escoger uno, o dos en modo dos jugadores. Las peleas son contra una pareja de enemigos, hay siete en total más uno final, y, si resultas vencedor en los primeros combates, tendrás que luchar incluso contra tu compañero de juegos.
- Hay siete movimientos diferentes, dependiendo de si pulsas o no el botón de fuego y de la dirección en la que muevas el joystick.
- En «Pit Fighter» no podemos hablar de fases propiamente dichas, aunque los escenarios, –sin salirse de un hangar–, varían tras cada combate, lo cierto es que al poco tiempo se repiten y lo que en otros juegos son diversos niveles en este caso son enemigos distintos.
- Según avancemos en la partida comenzaremos a ver objetos por el suelo que podremos emplear contra nuestros adversarios, sacos, barriles, botellas, palos, cuchillos..., o ellos contra nosotros si nos descuidamos un poco.
- Existen siete tipos básicos de luchadores enemigos controlados por el ordenador. Pero no debemos olvidar que en este juego el público no es imparcial y cuando nos acerquemos a ellos no faltará quien nos dé una amigable puñalada por la espalda.

SPECTRUM





Violencia a tope en menos colores es lo que podemos ver en la versión Spectrum del juego. Un golpetazo a la boca de nuestro contrincante hace brotar de sus labios un auténtico chorro de sangre. Aparte de este macabro detalle el juego es prácticamente idéntico a las versiones de dieciséis, lo que dice mucho en favor de los programadores de Domark.

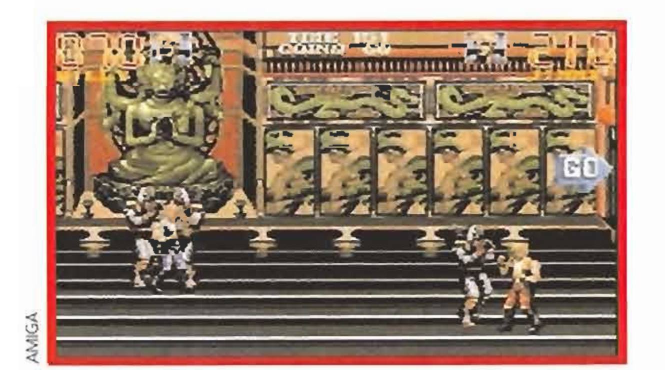
... Y PROXIMAMENTE

DOUBLE DRAGON III: THE ROSETTA STONE

- THE SALES CURVES
- En preparación: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ATARI ST, AMIGA, PC**

La más grande leyenda dentro del género de las artes marciales, «Double Dragon», está a punto de visitarnos en su tercera entrega. Pocos riesgos se han acometido en está nueva producción, ya que lo nos espera es el desarrollo ya utilizado en la dos primeras partes, aunque con nuevos enemigos, trampas y escenarios.

También se incluye como novedad la aparición de tiendas en las que podremos cambiar nuestras monedas por vidas, energía extra y diferentes utensilios de defensa personal, una inestimable ayuda para llevar a buen término una misión que a todas luces someterá nuestras habilidades a dura prueba.


AMIGA


AMIGA


AMIGA


AMIGA


AMIGA



MAIL soft

PUEDES HACER TU PEDIDO POR TELEFONO, Y SI SUPERA LAS 15.000 PTAS. TE LO ENVIAMOS URGENTEMENTE POR AGENCIA Y SIN GASTOS DE ENVIO.

(91) 527 39 34 (PENINSULA Y BALEARES)
(91) 539 04 75
(91) 539 34 24

TIENDAS MAIL SOFT

Pº Sta. María de la Cabeza, 1
28045 MADRID
Tel.: (91) 527 82 25

Montera, 32, 2º
28013 MADRID
Tel.: (91) 522 49 79

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO



AMIGA 500

100 programas P.D.

REGALO — PACK Creación y Fantasía: Deluxe Paint, Deluxe Music, Deluxe Video, Budokan, After the War, A.M.C.

59.900

Para conectarlo a una TV

Modulador A-520 .... 5.000
Cable euroconector 2.500

AMIGA 500 + MONITOR 10845

Convertidor de T.V. +100 programas P.D.

REGALO — PACK Creación y Fantasía: Deluxe Paint, Deluxe Music, Deluxe Video, Budokan, After the War, A.M.C.

109.800

AMIGA 500 Plus

PACK Creación y Fantasía: Deluxe Paint, Deluxe Music, Deluxe Video, Budokan, After the War, A.M.C.

+ 100 Programas

con: 1 Mb de Chipmem, Super Agnus, Super Denise

79.900



AMIGA 2000

MAIL soft Te regala esta Impresora COMMODORE 1270

REGALO

...AL COMPRAR TU AMIGA 2000
+ El PACK Creación y Fantasía
+ 100 Programas más

por tan sólo 139.900

Si nos compras tu A-2000 con monitor también te regalamos el convertidor TV 187.900

AMIGA 2000 Multimedia

Con el mejor software de aplicación para AMIGA con manuales en castellano.

- DISCO DURO 52 Mb.
- MONITOR 1084 Stereo.

Ahora con 3 Mb RAM

- Deluxe Paint III
- Deluxe Video III
- Audiomaster II
- Anifont III.

Por 269.000

CDTV

Con Control Pad de infrarrojos.
Software:
- GROLIER ENCICLOPEDIA
- MUSIC MAKER

...Y DE REGALO... UNA DISQUETERA EXTERNA.



Impresoras



STAR LC-20
9 Agujas / 180 CPS / 80 Columnas



31.900

STAR LC-200
9 Agujas / 225 CPS / 80 Columnas



41.900

STAR LC 24-200
9 Agujas / 225 CPS / 80 Columnas



B/N 57.900
Color 67.900

Con la impresora te damos el disco de configuración y el cable

CARTUCHOS DE TINTA

Cartucho Negro 1.200
Cartucho Color 2.800

CINTAS TRANSFERIBLES



¡Pon tus dibujos en camisetas, cerámica, jarras, ceniceros, etc...!



...Y más, ¡Consúltanos!

Star LC 10 .... 4.495
Star LC 10 Color 4.995
Star LC 24-200 Color 5.49
Commodore MPS 1224 Color 4.99

MEMORIAS

AMPLIACION 512K PARA AMIGA 500



6.900

Con reloj 7.900



SWITCHING AMPLIACION 2 MB PARA AMIGA 500



23.900

AMPLIACION 2 MB PARA AMIGA 2000





32.900

Ampliable a 8 Mb. Fácil instalación y expansión

AMPLIACION PARA A-500 EXTERNA CON 1MB AMPLIABLE A 8MB



SupraRAM™ 500RX

FAST RAM para Amiga 500 de fácil expansión.

24.500 ptas.

CHIPS

CHIPS DRAM (256 x 4) DIP 3.200
CHIPS DRAM (1 Mb x 4) DIP 6.400
CHIPS DRAM (256 x 4) ZIP 1.200
CHIPS DRAM (1 Mb x 4) ZIP 7.900

DISCOS DUROS

SUPRA DRIVE™ 500XP



Disco duro de bajo consumo, con interface SCSI y RAM para el A500.
Fácil expansión de 1/2 a 8 Mb de RAM.
Incluye: bus de Amiga pass-through, puerto SCSI y software.

500XP 20 Mb 512 K 69.900
500XP 52 Mb 512 K 89.900

DISCO DURO PARA A-2000 INTERNO

40 Mb Quantum 64.900
52 Mb Quantum 69.900
105 Mb Quantum 98.900

REMOVIBLES



Disco duro removible SyQuest™ para el A500 ó A2000. Ideal para almacenamiento y back-up. Completo con interface SCSI.

44 Mb interno 104.900
44 Mb externo 104.900
Cartucho 44 Mb 15.900

VARIOS

Placa ZIP XP Supra 5.900
Controladora SCSI tarjeta 19.600
Alimentación XP 11.500

- Digi View 4.0 4.096 colores en alta resolución 23.900
- Digi Paint III 10.900
- DG 40 – Filtro RGB automático y manual para DIGI VIEW 29.900
- CP 10 – Codificador de RGB más sincronismos a señal de vídeo compuesto PAL o separado (Y/C), para grabación de cabezas, títulos, animaciones, en vídeo 29.900
- GST 40 – Genlock profesional PAL. Entrada de vídeo compuesto y de Black Burst. Incrustación de las señales del ordenador sobre una secuencia de vídeo ya existente 49.900
- GST 40 1/C 53.900
- GENLOCK GST GOLD SP PAL Y/C Con black burst y filtro RGB 114.900
- GENLOCK COMODORE A 2000 interno 29.900

SONIDO

	MIDI · 9.900	MIDI + SAMPLER 23.900

Digitalizador perfect Sound 14.000
Digitalizador Future Sound 18.400
Aegix Sonix 13.000
Audiomaster II 14.900

ES HORA DE SER COMPATIBLE ¡AHORA TE CUESTA MENOS!



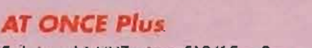
39.900 ptas.

Conviérte ya tu A500 en un PC-AT COMPATIBLE CON LA NUEVA TARJETA AT

- CPU 80286 a 7,2 MHz
- RS232 soportado
- Hércules CGA
- Printer soportada
- MOUSE bajo MS-DOS3
- Sonido AT soportado
- Partición HARD DISK
- Disco interno soportado
- Con 1 Mb AMIGA-640 K AT

- Placa XT + Disquetera 5 1/4 para A-2000 .... 49.900
- Placa AT + Disquetera para A-2000 .... 89.900

NOVEDAD



AT ONCE Plus
Trabaja a 16 MHZ y tiene 512 K Fast Ram en placa.

49.500

COMUNICACIONES



SupraModem™ 2400
Modem 100% compatible Hayes™ 300, 1200 ó 2400 baudios, para virtualmente todos los ordenadores. Compatible con todo el software popular de comunic.

18.900

SupraModem™ 2400 Plus
SupraModem 2400 con los protocolos de corrección y compresión de datos MNP5 y V42 bis. Permite efectividades de transmisión de hasta 9600 bps.

30.900

SUPRAMODEM interno 19.900
Programa comunicaciones TALK III 13.500

RATONES



- Ratón 280 DPI + PAD (Ultra high resolution) 3.600
- Ratón óptico + PAD (Sin balo) 7.200
- Ratón sin cable 10.900

TRACK BALL 8.900
TRACK BALL (sin cable) 8.900

SCANNER



Hand Scanner 400 DPI



32.900

VARIOS

Action replay III	13.500
Roboshift	2.900
Convertidor TV	12.500
Mouse master	5.900
Almohadilla ratón	995

DISQUETERAS

SILENCIOSAS Y FIABLES

Disquetera 3 1/2 .... 14.900
Disquetera 3 1/2 con Display 18.900
Disquetera 5 1/4 .... 19.900
Disquetera interna 2000 .... 11.900
Boot Selector 3.900



ATARI 520 STFM Sólo por ... 49.900 ptas.

ATARI 520 STE 64.900
ATARI 1040 STE 77.900
ATARI 1040 STFM 59.900
MONITOR MONOCROMO 22.900
MONITOR COLOR 12" 48.900
MONITOR COLOR 14" 53.900

- Satán
- Lorna
- París Dakar
- Sherman M4 + Music Maker
- Omnicron Basic
- Hyper Pain

PERIFERICOS

ATARI

Disquetera 3 1/2 .... 14.900
Ratón 280 DPI + PAD 3.600
Ratón Optico + PAD 7.200
Tarjeta PC AT ONCE 39.900
Supra Modem 2400 .... 18.900
Supra Modem 2400 Plus 30.900
Almohadilla Ratón 995
Cable Modem 1.100

MAIL soft

URGENTE
SI TU PEDIDO SUPERA LAS 15.000 PTAS, TE LO ENVIAMOS A CASA EN 24 H. Y SIN GASTOS DE ENVIO. ¡LLAMANOS!



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20,30
SABADOS DE 10,3 A 14 h
TELF.:(91) 527 39 34
539 04 75/ 539 34 24
FAX: 467 59 54

TODO ESTO LO PUEDES COMPRAR POR TELEFONO O EN LAS TIENDAS MAIL

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

STOP — NO COMPRES UN ORDENADOR SIN ANTES HABER LEIDO ESTA PAGINA — STOP

GAME BOY- 13.800

AHORA MAS BARATA



Incluye Tetris + auriculares + cable 2 jugadores + pilas

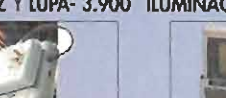
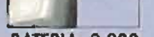
Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos

Alleway (Arkanoid)	3900
Altered Space	4400
Amazing Tartar	4400
Amazing Penguin	3900
Baseball	3900
Batman	4400
Beach Volley	3900
Bill Elliot	4400
Blades of Steel	4400
Bubble Bubble	3900
Bugs Bunny II	4400

Caesar Palace	4400
Castelvania	4400
Castelvania II	4400
Chase H.Q.	4400
Chess Master	4400
Choplifter II	4400
Dick Tracy	4400
Double Dragon	4400
Double Dragon II	4400
Dr. Mario	3900
Dragon's Lair	4400
Duck Tales	3900
F-1 Racer	4400
Fighting Simulator	4400
First of the N. Star	3900
Gargoyles	3900
Gauntlet II	4400
Ghostbuster II	4400
Golf	4400
Gremlins II	4400
Hal Wrestling	3900
Hatris (Tetris 2)	4400
In your Face (Basket.)	3900
Klax	3900
Kung Fu Boy	3900
Kung Fu Master	3900
Kwirk	4190
Mega Man	4400

Mickey Mouse	4400
Motocross Maniac	3900
Navy Seals	4400
NBA All Stars	3900
Nemesis	3900
Ninja Boy	3900
Operation C	4400
Pac Man	4400
Paper Boy	3900
Penguin Wars	3900
Pinball 66	3900
QIX	3900
R-Type	4400
Red October	4400
Robocop	4400
Skate or Die	3900
Snoopy	3900
Solar Striker	4190
Spiderman	3900
Super Mario	3900
Tail Gator	4400
Tennis	3900
Terminator	4400
The Simpsons	4900
Traductor Esp./Ingl.	4900
Turtles/Foot clan	3900
World Cup	4190
WWF Wrestling	4400

COMPLEMENTOS GAME BOY





LUZ Y LUPA- 3.900 · ILUMINACION- 2.100 · LUPA- 1.700 · ALTAVOCES- 2.100

BATERIA- 3.900 · HOLSTER- 1.695 · CARRY CASE- 2.100

Conectar a coche	1995
Maletín	3.395
Funda juegos	1.595
Kit Limpieza	1.595
Funda G.B.	2.695
Bolsa cartuchos	1.695

Descuenta 500 ptas a los precios de los cartuchos



PERIFERICOS

Convertidor para cartuchos SEGA 8 bit	6.490
Cable video monitor	1.499
Power PAD	2.599
Arcade Power Stick	7.900
Euroconector	3.500
Joystick ADS	3.500

TE REGALAMOS UN JUEGO Y 2 PAD

ESTE MES AL PEDIR TU MEGADRIVE **29.900**

 **+ 2** 

CARTUCHOS MEGADRIVE

688 Attack Sub	6990
Afterburner II	6990
Alien Storm	6990
B. Douglas Boxing	6990
Baseball	6900
Batman	7990
Battle Squadron	8490
Battle Tank	8490
Block Out	7990
Bonanza Brother	7990
Budokan	8490
Centurion	8490
Columns	5490
Cyberball	6990
D.J. Boy	3990
Decapattack	6990
Dick Tracy	6990
Dynamite Duke	6990
E. Swat	6990
F22 Interceptor	7990
Faery Tale	8490
Fantasia	7990
Fatal Rewind	6990
Fire shark	6990
Flicky	4490
Forgotten World	6990

Ghostbuster	6990
Gouls 'n' Ghost	8490
Golden Axe	6990
Hardsay Star III	8490
Hard Ball	7990
Hard Driving	6990
Hellfire	6490
Hockey	8490
James Pond	8490
Jewels Master	6990
Jhon Madden	6490
Juction	6490
King's Bounty	7990
Klaxx	6990
Lakers V. Celtics	6990
Last Battle	6990
Mercs	7990
Mickey Mouse	8490
Might And Magic	8490
Moon Walker	7990
Out Run	7990
PGA Golf	8490
Phantasy Star II	8490
Phelios	4490
Populous	8490
Rambo III	5990

IBM

Si no se ha decidido a comprar un ordenador porque está demasiado ocupado para aprender a utilizarlo, el IBM Personal System/1 (IBM PS/1)* es el ordenador que está buscando. Dedíquele cinco minutos y verá que pronto se hace con él.

Todo lo que necesita está contenido en una caja. Y cuando enciende el ordenador, la pantalla le muestra lo que debe hacer mediante palabras e imágenes, sin hacer uso de jerga informática



Modelo 141
Procesador 80286, 40 Mb de disco duro, 1 Mb RAM y Monitor VGA Monócromo. **148.900**

Modelo 241
Procesador 80286, 40 Mb de disco duro, 1 Mb RAM y Monitor VGA Color. **178.900**

Modelo 342
Procesador i386SX, 40 Mb de disco duro, 2 Mb RAM y Monitor VGA Color. **228.900**

Modelo 242
Procesador i386SX, 40 Mb de disco duro, 2 Mb RAM y Monitor VGA Color. Con Windows 3.0 **248.900**

Modelo 282
Procesador i386SX, 80 Mb de disco duro, 2 Mb RAM y Monitor VGA Color. Con Windows 3.0 **298.400**

Y de regalo al comprar un ordenador IBM, una GAME BOY.



GAME GEAR

19.900 + JUEGO COLUMNS

PACK 22.900



Chase HQ	4590
Dragon Crystal	5190
Factory Panic	5190
Fantasy Zone	4590
Frogger	4590
G-Look Air Battle	5190
Golden Axe	5190
Halley War	5190
Joe Montana Football	5190
Mappy	4590
Mickey Mouse	5190
Ninja Gaiden	5190
Out Run	5190
Pac Man	4590
Pengo	3500
Psychic World	4590

Putter Golf	4590
Shinobi	5190
Solitair Poker	5190
Super Golf	4590
Super Mónaco GP	5190
W.C. Leaderboard	5190
Wonder Boy	4590
Woody Pop	4590

MASTER GEAR. Con él te sirven todos los juegos de Master System.

CONVERTIDOR TV

MASTER SISTEM II

+ALEX KIDD+CONTROL PAD Y OTRO JUEGO MAS DE REGALO

14.900 ptas

PERIFERICOS [illegible]



CARTUCHOS SEGA

DESCUENTALE 500 PTS A ESTOS PRECIOS

Ace of Ace	5990
After Burner	5990
Alex Kid in Shinobi	5590
Alex Kidd	4990
Alex Kidd-High Tech	4990
Alien Storm	5990
Alien Syndrome	5990
Altered Beast	5590
American Pro-Football	4990
Asterix	5990
B. Douglas Boxing	5990
Back to the Future	5990
Basketball Nightmare	5590
Battle out Run	5590
Bonanza Brother	5990
Bubble Bubble	5590
California Games	5590
Chase HQ	5590
Chopflifter	4990
Columns	4990
Cyber Shinobi	5990
Dead Angle	5590
Dick Tracy	5990
Double Dragon	5590
Double Hawk	5590
Dynamite Duke	5990
E-Swat	5990
Flintstones	5990

Forgotten Worlds	5990
Galaxy Force	5990
Gauntlet	6990
Ghostbusters	4990
Ghosthouse	3490
Ghouls and Ghosts	5990
Golden Axe	5990
Govellius	3900
Great Volleyball	3900
Imposible Mission	6990
Indiana Jones	6990
Italia 90	5590
Joe Montana Football	5990
Laser Ghost	4990
Line of Fire	5990
Maze Hunter	3490
Mercs	6490
Mickey Mouse	5990
Moonwalker	5990
Operation Wolf	5590
Out Run	5590
Pacmania	6990
Paper Boy	6990
Parlour Games	3490
Popolous	6990
Pro Wrestling	4990
Psychic World	5990

Quartet	6490
R-Type	5990
R.C. Gran Prix	5990
Rambo III	5590
Rampage	5590
Rastan	5590
Running Battle	5990
Scramble Spirit	5590
Sega Chess	6490
Shadow Dancer	5990
Shinobi	5590
Slap Shot	5590
Sonic	5990
Space Harrier	4990
Speedball	5990
Spiderman	5590
Strider	5990
Submarine Attack	5990
Summer Games	4990
Super Mónaco GP	5590
Thunderblade	5590
Vigilante	5590
Wonderboy	4990
Wonderboy III	5590
Wonderboy in Monster	4490
World Games	5590
World Soccer	4990

OFERTAS SEGA

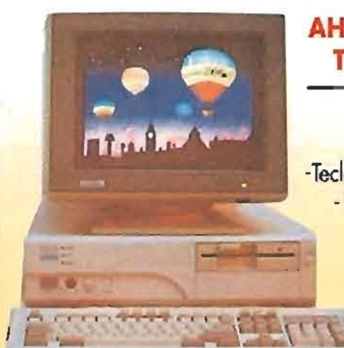
Action Fighter	1990
Aztec Adventure	1990
Black Bel	1990
Captain Silver	2990
Carme San Diego	2990
Cloud Master	2990
Enduro Racer	1990

Fantasy Zone	1990
Fantasy Zone the Maz	2990
Global Defense	1990
Great Baseball	2990
My Hero	1990
Phantasy Star	2990
Rescue Mission	1990

Secret Command	1990
Super Tennis	1990
Teddy Boy	1990
The Ninja	1990
Transbot	1990
World Gran Prix	1990

COMPATIBLES PC

AHORA PUEDES CONSEGUIR TU PC AL MEJOR PRECIO



Todos los equipos incluyen:
-Teclado expandido 102 españolteclas.
-1 Floppy 5 1/4 ó 3 1/2 a escoger.
-Puerto serie, 1 paralelo, 1 juego.
-Controladora VGA 1024 x 768.
-1 Mega memoria RAM.
-Sistema operativo MS DOS.
-Disco duro 40 Mb.

AT 16 MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	124.900
AT 16 MHZ 40 Mb SUPER VGA COLOR	164.900
AT 20 MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	129.900
AT 20 MHZ 40 Mb SUPER VGA COLOR	169.900
386 SX 20 MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	169.900
386 SX 20 MHZ 40 Mb SUPER VGA COLOR	199.900
386 25 MHZ 40 Mb SUPER VGA MONOCROMO	179.900

Consola P.V.P. 13.990 Nintendo

A Bob And His Blob	5500
Air Fortress	7900
Air Wolf	6900
Ballou Billy	6500
Batman	7250
Bionic Commando	6990
Blades Of Steel	6500
Blue Shadow	6990
Buble Bobble	6500
Castelvania	6500

Double Dragon	6500
Double Dragon	7250
Duck Tales	6500
Gauntlet II	7250
Ghost'n'Goblins	6500
Ghostbuster 2	7900
Golf	3900
Goonies	6500
Gradius	6500
Gremlins II	7250
Ikari Warrior	6500
Knight Rider	6500
Kung-fu	3900
Legend Of Zeld	7250
Mega Man 2	7900
Nintendo World Cup	6500
Paper Boy	5500
Popeye	4200

Punch Out	6500
Puzznic	6500
Rygar	5500
Shadow Warrior	6500
Silent Service	6500
Simon's Quest	6500
Soccer	3900
Star Wars	8490
Super Mario Bros	4200
Super Mario Bros 2	7250
Super Mario Bros 3	7900
Super Spike V'Ball	6500
Tennis	3900
Tetris	6500
Top Gun	6500
Tortugas Ninja	7250
Track And Field 2	6500
Zelda II	7900

ATARI LINX- 17.900

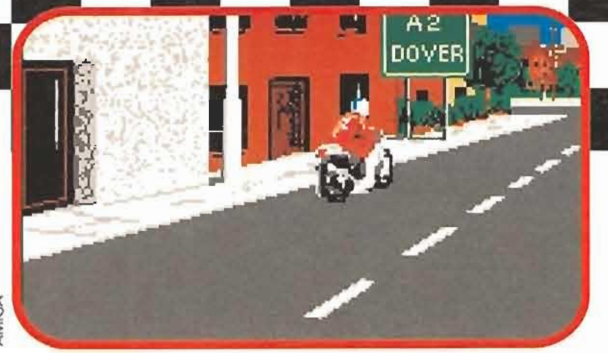


APB	4900
Black Out	4900
Bolsa Pouch	2395
Chip Challenger	4900
Electro Cop	3900
Gates of Zendocon	4900
Gauntlet III	5400
Ninja Gaiden	4900
Pac Man	4900
Pacland	3900

Paper Boy	4900
Road Blaster	4900
Robot Squad	4900
Robotron	4900
Slime World	4900
Turbo Sub	4900
Visor Solo	795
War Birds	4900
Xenophobe	4900



Nuestro periplo en busca de los documentos robados comienza a lomos de esta potente motocicleta Yamaha, tan veloz como inestable e insegura.



Tras enfundarnos el casco y poner a tope las revoluciones de nuestra moto, comenzamos en Inglaterra la persecución.



Hemos salido victoriosos del primer nivel, pero no nos bajamos todavía de la moto; ahora tripulamos una acuática.



Te puedes considerar un hombre de fortuna, no a todo el mundo le espera en el muelle un flamante Porsche 911.



¡Vaya una forma de entrar en tu país y de tratar tu carísimo coche!, ¡pero hombre, dónde te has sacado tu el carnet!

Out Run Europa

Aunque como máquina recreativa «Out Run» se haya convertido en una de las grandes leyendas dentro de los juegos de conducción, en sus versiones de ordenador nunca terminó de cuajar como un programa que reuniera a la par éxito y calidad. «Out Run Europe» es una excelente oportunidad para resarcirse, y también un excitante programa de frénetico desarrollo.

- **U.S.GOLD**
- Disponible: **SPECTRUM, AMSTRAD, C64, ST, AMIGA**
- V. Comentada: **AMIGA**
- **Juego de coches**

Si volvéis la vista atrás y forzáis un poquito la memoria para tratar de recordar por qué el paso de «Out Run» por nuestros ordenadores nunca se pudo considerar del todo acertado, tendríamos que volver a citar factores tan negativos como la abismal –y no del todo justificable– diferencia de calidad técnica entre la máquina original y las versiones que de ella se realizaron, la escasa jugabilidad de la gran mayoría de ellas, y por otra parte algo inherente al propio juego como era un tedioso sistema multi-carga que además de romper lo que debería ser un desarrollo frenético nos ofrecía una vez tras otra lo mismo con diferentes gráficos y mayor dificultad.

Rectificar es de sabios y U.S. Gold lo ha hecho, porque este «Out Run Europe» solventa prácticamente la totalidad de las mencionadas críticas. Su calidad técnica es soberbia, su jugabilidad notablemente más elevada, y contra todo pronóstico, su desarrollo mucho más variado y atractivo. Incluso esta vez no se nos plantea correr por correr, sino que se nos ofrece un buen motivo para surcar la carretera a toda velocidad: recuperar unos importantes documentos secretos robados por espías enemigos.



¡Guauuau, menudo 'trompo'! Desgraciadamente esto no es un incidente aislado, sino todo un aviso de lo que sucederá repetidamente si no controlas tu velocidad.

De vehículo en vehículo

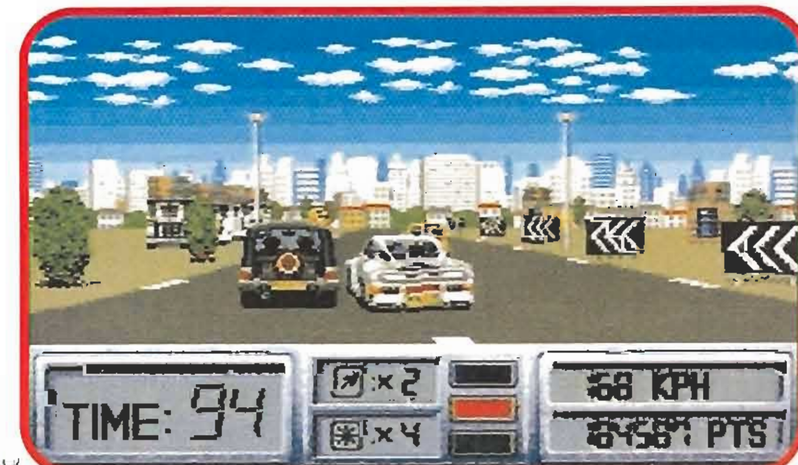
El juego está dividido en siete escenarios diferentes, y a lo largo de ellos tripularemos cinco vehículos de muy variadas características: una motocicleta Yamaha, una moto acuática, un Porsche 911, una lancha fueraborda y un Ferrari F40. Esto es, lo mejorcito de lo mejorcito.

Pero claro, no todo en nuestra misión va a ser de color de rosa. Comenzamos aclarando que el manejo de semejantes máquinas devora-kilómetros a toda pastilla sólo resultará factible a pilotos de primera clase –los demás ya sabéis, os pasaréis más tiempo en la cuneta que en el propio asfalto–. Además, tampoco podemos olvidar que las carreteras se convertirán en un hervidero de incordiantes automóviles dirigidos por agentes enemigos, y lo que deberían ser sólo apacibles aguas serán en realidad un continuo desfile de obstáculos y vehículos de nuestros rivales.

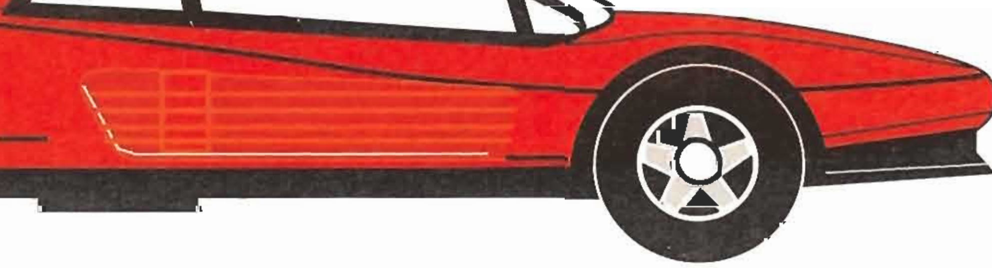


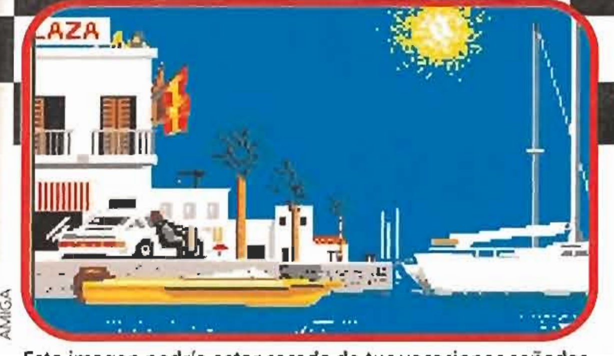
CONSEJOS Y TRUCOS

- *En la carretera la forma más eficaz –por no decir la única– de escapar de los agentes de tráfico, consiste en reservar el uso de los propulsores para cuando avistemos el vehículo de policía, que no podrá mantener nuestra velocidad.*
- *Con la lancha y la moto acuática lo más adecuado es realizar un brusco y mantenido giro –mejor a la izquierda– hasta que perdamos de vista la embarcación de los agentes de la ley.*



Aunque nada parezca indicarlo estás cruzando a toda pastilla las carreteras de un país que conoces muy bien: España. Aprovecha para fardar con tu Porsche 911.





Esta imagen podría estar sacada de tus vacaciones soñadas, pero lo que te espera en el Mediterráneo es canela fina.



En fin, por lo menos después de lo peligros pasados en la lancha te espera una nada desdeñable recompensa: un F40.

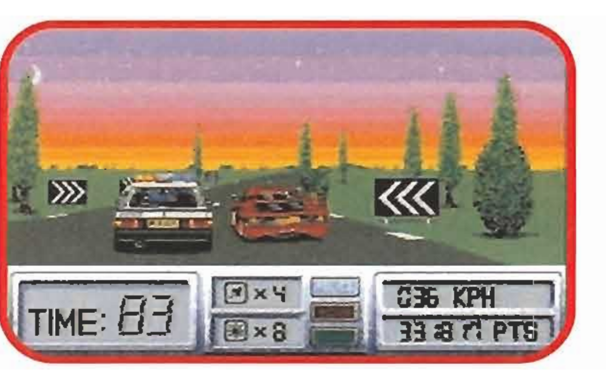
Cruzar el Canal de la Mancha con la moto acuática tendrá muy poco de travesía turística y mucho de pesadilla en forma de obstáculos e incordiantes enemigos.



Este agente parece poco dispuesto a dejar que tu Ferrari cruce la barrera... ¿se te ocurre alguna idea, Fittipaldi?



Si somos atrapados por la policía nuestra particular forma de conducir será causante de que acabemos tras las rejas.

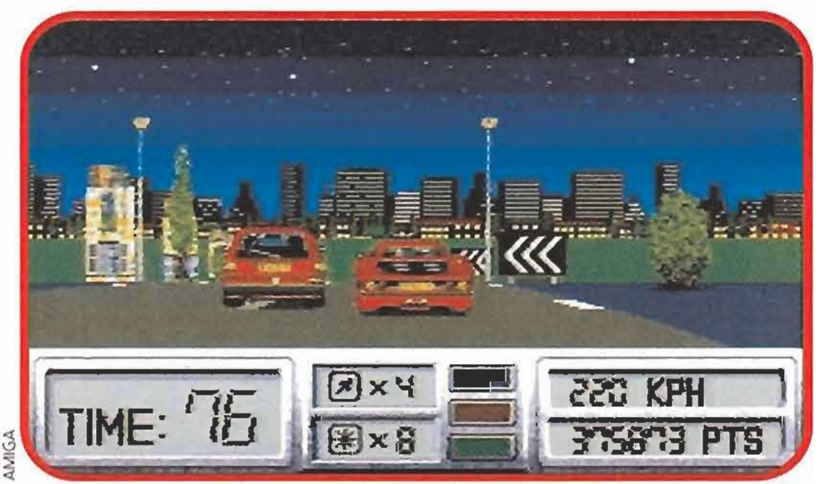


El final está cerca, pero para alcanzarlo tendremos que recorrer por completo el trazado que discurre en Alemania.



Una instantánea que difícilmente podrás olvidar: tras muchos kilómetros de persecución tu misión está cumplida.

NO HAY FRONTERAS



Resulta realmente curioso comprobar como los coches que circulan por las diferentes carreteras se corresponden con los característicos de cada uno de los paises.



Con un desarrollo muy semejante a la fase de la moto acuática, a bordo de la lancha fueraborda viviremos incesantes peligros, entre ellos el acoso de la policía.

De país y en país

Nuestra desaforada carrera se convertirá además en una frenética lucha contra el tiempo, –lo que contribuye a que la adicción suba en algunos momentos hasta niveles increíbles–, pues en cada escenario dispondremos de un tiempo límite para llegar hasta su punto final.

El orden concreto en que recorremos Europa y los vehículos en los que lo haremos es el siguiente: Inglaterra, a lomos de la Yamaha, el Canal de la Mancha, sobre la moto acuática, Francia y España, al volante del Porsche 911, el Mediterráneo, tripulando la lancha fueraborda, y finalmente Italia y Alemania, disfrutando del espectacular F40.

En el lado positivo hay que hacer referencia a dos ventajas que nos ayudarán a hacer frente a nuestros enemigos, los propulsores, que aumentarán durante unos segundos la velocidad punta de los vehículos de carretera, y los misiles, que podremos disparar cuando nos encontremos a bordo de la moto acuática o la lancha. Empezamos nuestro periplo con cinco unidades de cada uno de ellos, pero podremos aumentarlas o reponerlas recogiendo las que encontremos a nuestro paso por las concurridas carreteras de nuestro continente.

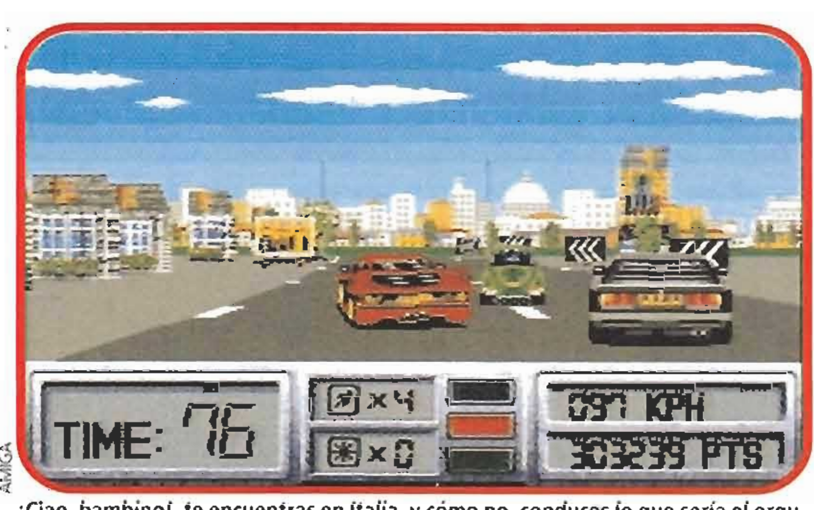
Solamente nos queda mencionar la segunda forma en que nuestra partida puede finalizar de forma imprevista y poco deseada; la primera es, lógicamente que se nos acabe el tiempo asignado a cada escenario. Nuestro viaje terminará también bruscamente si somos atrapados por la policía, poco, por no decir nada, entusiasta de nuestra "super-sónica" forma de recorrer la carretera.

¿Viajar es un placer?

Pues sí y no, según se mire, ya que difícil respuesta tiene esta comprometida pregunta. Si bien como ya hemos dicho «Out Run Europe» es todo un placer para la vista gracias a sus excelentes gráficos y a la suavidad y rápidez de su «scroll», creemos que no se puede decir lo mismo de su jugabilidad. Aunque nuestros vehículos son ciertamente muy manejables y con una eficaz y veloz respuesta del joystick, la propia dificultad que entraña recorrer los cinco últimos escenarios –los dos primeros tampoco son precisamente una "perita en dulce"–, con curvas de demencial trazado y un tiempo tan ajustado que casi siempre se convierte en insuficiente, hacen que la jugabilidad disminuya. En todo caso, la práctica te permitirá superar este nuevo reto reservado a los expertos.

J.E.B.

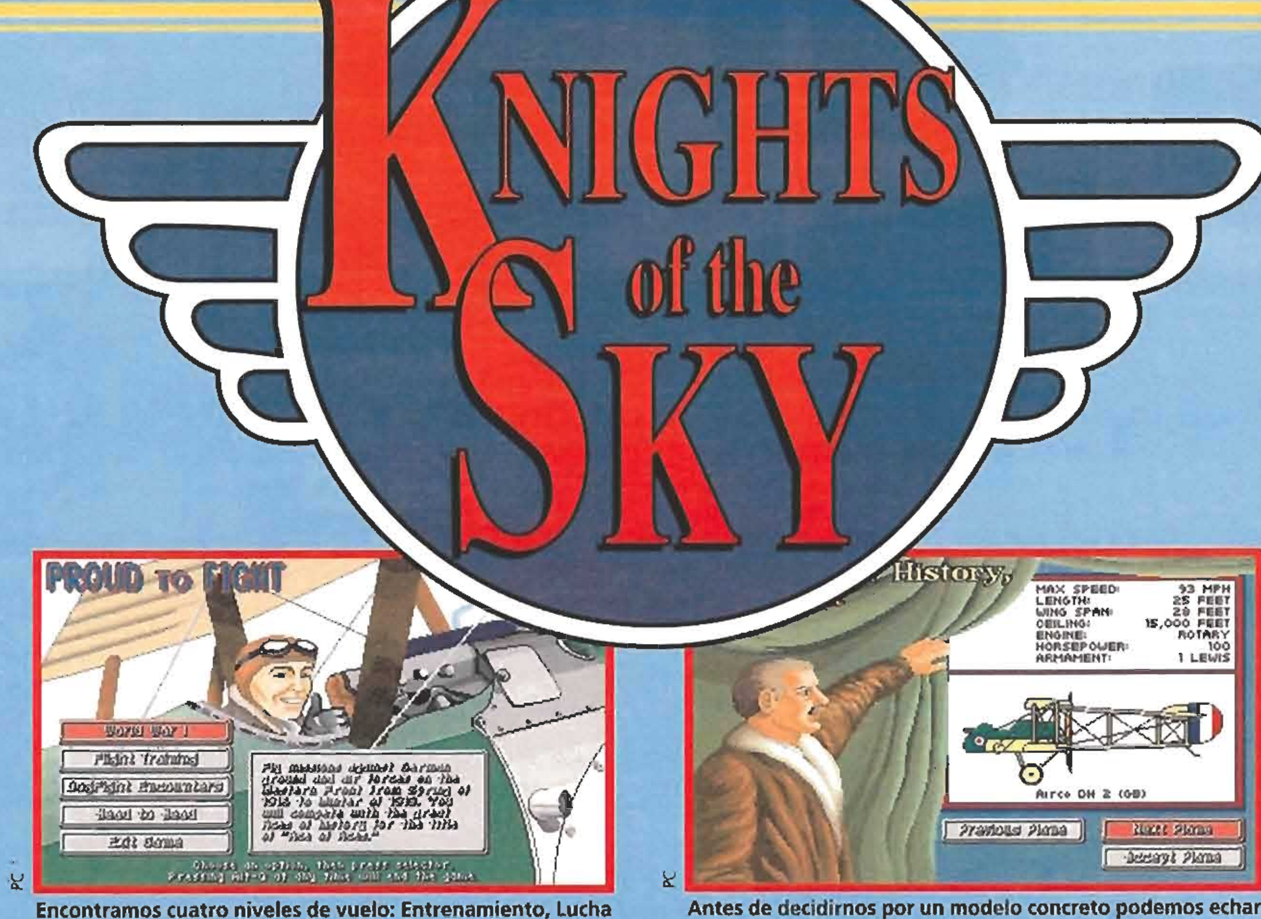




¡Ciao, bambino!, te encuentras en Italia, y cómo no, conduces lo que sería el orgullo del propio Enzo Ferrari: un flamante, precioso y "ultra-rápido" F40. Casi nada.



En los tiempos que corren, cada día es más normal que los nuevos ingenios aéreos incorporen tecnologías que los hagan volar prácticamente solos. Los pilotos de esos aparatos, día a día van teniendo más de expertos en control de sofisticados mecanismos, que de auténticos "hombres-pájaro". Aparece entonces una profunda añoranza de aquellos tiempos en los que volar era puramente una cuestión de valor y habilidad.



- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- En preparación: **ST, AMIGA**
- V.Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **CGA, EGA, VGA, MCGA**

En Microprose, están dispuestos a no dejar ningún cabo suelto, y una vez más acuden en nuestra ayuda para que a nadie le quede por dentro el "gusanillo" de sentirse un auténtico as de la aviación.

La época dorada de la aviación

Lo primero que llama la atención en este simulador, es la enorme sencillez de su cuadro de controles, fiel reflejo de lo que aparecía en un avión de la época.

Los controles principales, que influirán decisivamente en el manejo de nuestro avión son:

– El velocímetro: nos dará la velocidad del aire en millas por hora.

– El tacómetro: indicará las revoluciones por minuto que alcanza el motor, con idea de tener un total control sobre los sobreesfuerzos del mismo.

– El altímetro: señalará en todo momento, la altura en piés a que nos encontramos.

– Brújula: indispensable para orientarnos en la dirección correcta a nuestros objetivos.

– Indicador de inclinación: a falta de una mejor tecnología, el indicador de horizonte artificial que incorporan los prototipos de nuestros días, era sustituido por un simple nivel, en el que la burbuja nos señala el grado de inclinación con que volamos.

Nuestro avión incorpora además un contador de munición y un indicador de combustible.

Con lo anterior a la vista, volar puede parecer cosa de coser y cantar, pero nada más lejos de la realidad. Una simple maniobra de despegue puede costarnos algunos intentos, hasta conseguir que nuestro aparato levante el morro y comience a surcar los aires. Aquí todo es cuestión de "tacto", y unos pocos controles bastante sensibles, deben ser combinados con la delicadeza y firmeza necesarias para que en todo momento, el avión responda a nuestras órdenes.



PC

Encontramos cuatro niveles de vuelo: Entrenamiento, Lucha de perros, Primera Guerra Mundial y Cara a cara.



PC

Antes de decidirnos por un modelo concreto podemos echar un vistazo a las características de cada uno de ellos.

PC

Ha llegado la hora de escoger nuestro punto de partida y el objetivo que le corresponde.

PC

Aunque el tablero de mandos parece sencillo, en realidad su dominio no es tan evidente como podría pensarse.

Estructura del programa

«Knigths of the Sky» está estructurado en cuatro niveles diferentes, que son los siguientes:

– Vuelo de entrenamiento: Seleccionamos entre veinte modelos diferentes de avión, todos ellos correspondientes al periodo comprendido entre 1.916 y 1.918. Con ellos podremos volar alrededor del mundo, eligiendo además el grado de peligro al que queremos enfrentarnos durante nuestras prácticas. El peligro vendrá de la mano del número de enemigos que elijamos, y de la experiencia de cada uno de ellos.

– Encuentros de lucha de perros: De entre un total de dieciséis ases históricos de la aviación alemana, escogemos aquel con quien queremos medir nuestras fuerzas, contando con que nuestro enemigo volará con un aparato similar al que hayamos elegido antes.

– Primera Guerra Mundial: En este apartado, entramos en competición directa con los dieciséis ases de la aviación alemana.

En una sucesión de combates y misiones, iremos enfrentándonos a enemigos de pequeño calibre, hasta que de vez en cuando nos topemos con uno de los ases al que habrá que presentar batalla realmente.

La prensa mundial se hará eco del resultado de cada escaramuza, y nos indicará por donde se mueve el rival al que queremos desafiar. En esta carrera por el triunfo, sólo puede quedar un "As de Ases", y hemos de intentar ser nosotros los elegidos.

– Cara a cara: esta última opción nos permite desafiar a cualquier amigo que cuente con un modem compatible Hayes, a una "lucha de perros".

Las imprevisibles reacciones de un ser humano actual, pueden superar ampliamente la destreza de cualquiera de los más grandes ases, así que no podremos descuidar la guardia ni un momento.

Lógicamente, las dos primeras opciones serán adecuadas para practicar hasta conseguir un buen nivel de destreza. Las dos segundas nos garantizan buenos combates, en los que la acción está servida.

Controles especiales

Como en la mayoría de los simuladores editados por Microprose, encontramos una serie de controles adicionales al funcionamiento en sí del avión, lo que nos enriquecen las posibilidades del programa.

La gama de ángulos de visión es extensísima, y se divide en los del interior del aparato y los del exterior.

Desde la cabina, tenemos perfecto acceso a la visión frontal, trasera, y derecha o izquierda.

Exteriormente, existen diez puntos de visión diferentes, entre los que cabría destacar:

– Control remoto: Vemos el avión como si de un prototipo a escala se tratara, lo que es especialmente útil hasta que nos hagamos con su manejo. Aquí es fácil observar cómo reacciona el avión a nuestras órdenes.

– Visión táctica: En una visión conjunta, el enemigo más cercano se sitúa en el centro de la imagen y vemos a qué distancia se encuentra nuestro avión respecto a él.

– Visión de bombardeo: nos sitúa sobre nuestro aparato, y vemos debajo de él los posibles blancos, con lo que acertar es bastante más sencillo.

El programa cuenta además con la posibilidad de efectuar la

HISTORIA — VIAJE POR LA HISTORIA

repetición de algunas imágenes en modo moviola. Esta alternativa puede ser llevada a cabo a nuestra voluntad de forma que se nos repitan los últimos segundos de vuelo, desde varios ángulos de visión.

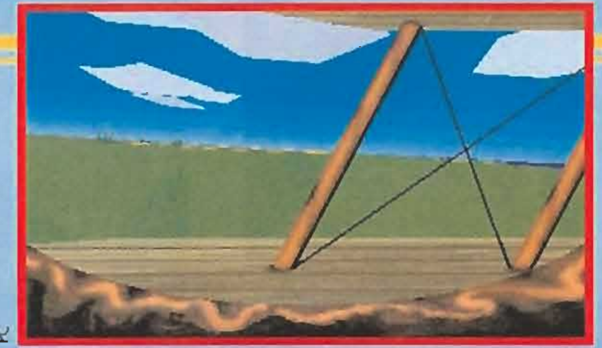
También de forma automática, cuando se produce un combate en el que es derribado un aparato, bien de algún enemigo o bien el nuestro, se nos presenta la "repetición de la jugada", de la que podremos sacar interesantes conclusiones para futuros combates.

Sumando puntos

Existen dos puntuaciones simultáneas en «Knights of the Sky»: La puntuación de nuestra carrera como aviador, y la de nuestro ranking como "as".

Cualquier objetivo conseguido nos supondrá puntos (positivos si es un blanco enemigo y negativos si destruimos algun interés aliado), pero solamente el derribo de algún avión enemigo o de los globos dirigibles de observación aumentará nuestro nivel como as.

Cuando efectuemos una misión de forma magistral, el alto mando nos recompensará con la entrega de una condecoración. Recibir una medalla de nuestro país, o de algún otro país aliado, aumenta nuestro prestigio de forma meteórica.



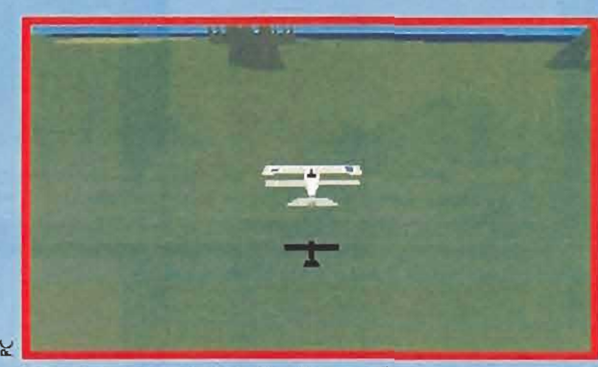
La gama de ángulos de visión es muy extensa, tanto del interior como del exterior de nuestro avión.



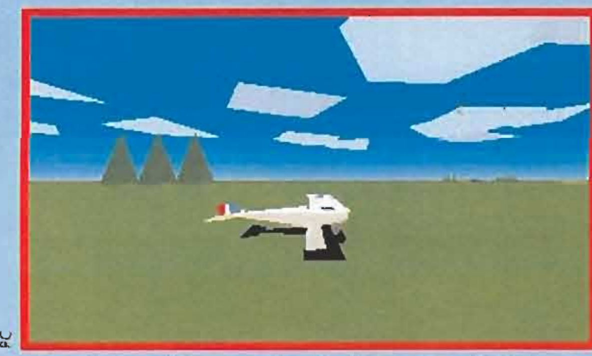
En el modo de Lucha de Perros escogemos entre los ases alemanes áquel con quien queremos medir nuestras fuerzas.



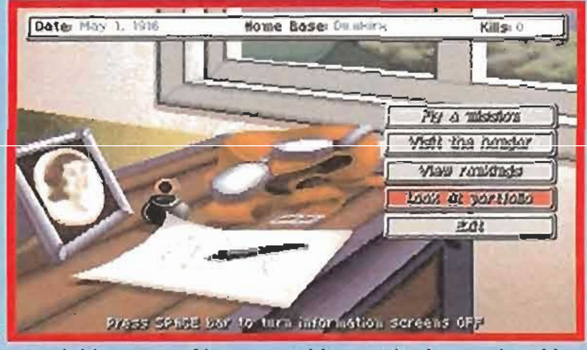
El éxito ha coronado nuestra misión y nuestro grado de popularidad ha crecido considerablemente.



Como en otros muchos simuladores de Microprose es posible grabar nuestra actuación para trabajar los fallos.



Los cuidados gráficos, acompañados por los efectos sonoros, contribuyen a ambientar perfectamente el simulador.



Una doble puntuación mostrará los resultados en el ranking de as y la evolución de carreta como aviador.

Nuestra opinión

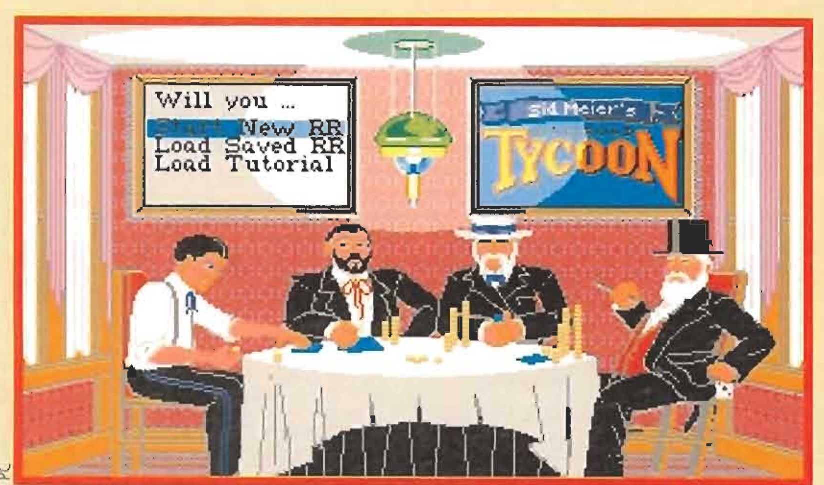
Está claro que a estas alturas, no hace falta decir nada para que el público informático sepa cuál es la forma de trabajar de Microprose. Especializados en los simuladores, cualquier proyecto acometido por esta compañía cuenta ya con garantía de calidad. El programa que nos ocupa no desdice en absoluto esta afirmación y aporta un grano de arena más en el extenso mundo de la simulación.

La aparente simplicidad de los prototipos que manejamos no es tal, pues se ha reproducido con bastante fidelidad, lo que debió ser el manejo de los primeros aviones. Los gráficos son buenos, y es posible optar por todas las tarjetas del mercado. En el apartado sonoro, es compatible con Adlib y Soundblaster, con lo que se enriquece la calidad del programa.

D.G.M.



RAILROAD TYCOON



Microprose ha incluido, como en la mayoría de sus simuladores, un modo tutorial de juego que facilita una primera toma de contacto con el programa.

Sería casi imposible encontrar a alguien que en su más tierna infancia no haya pasado horas y horas disfrutando con un tren de juguete. Ahora, aunque esos días ya estén lejanos y sea difícil volver a ellos, tenemos una nueva oportunidad de realizarnos. En esta ocasión, sin embargo, lo que tendremos entre manos no será ni por asomo un juguete, sino una perfecta simulación en toda regla de la época dorada del ferrocarril. ¿Que quién nos la ha preparado? Microprose, por supuesto, y conociendo a esta empresa, seguro que puedes imaginarte el resto.

- **MICROPROSE**
- Disponible: **PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **CGA, EGA, VGA**
- **Simulador**

Es indudable la gran aportación del ferrocarril al desarrollo de los pueblos, sirviendo de arteria por la que las comunicaciones entre las ciudades se han ido desarrollando a un nivel cada vez más importante. Pero esto que hoy día nos parece algo tan cotidiano, tuvo también su momento de mero proyecto, con el que no todo el mundo estaba de acuerdo.

Podemos situar el punto de partida del ferrocarril, tal y como hoy día lo conocemos, hacia el año 1825, fecha en la que George Stephenson pilotó su primera locomotora sobre las vías del Stockton & Darlington Railroad, tirando de un convoy de treinta y cuatro vagones.

La distribución del peso de la carga sobre los raíles y a lo largo de la estructura de la vía, permitió mover vehículos de gran peso, que hubieran sido casi inamovibles a través de las carreteras convencionales.

A ello había que añadir el hecho de que los vehículos que se desplazaban por raíles tenían el recorrido controlado hasta su destino, lo que suponía una gran comodidad. Además, un solo elemento de tracción era suficiente para mover todo un convoy, cuando por carretera cada carro necesitaba su tracción independiente.

Todo ello unido hacía del tren el medio de transporte con más futuro, por sus precios económicos, su seguridad y su rapidez.

Pero existía un importante problema: era imposible hacer funcionar una línea entre dos ciudades, sin antes haber invertido una importante cantidad de dinero en vías, puentes, túneles y estaciones o puntos de avituallamiento para el convoy.

Un gasto de este calibre era difícil que saliese del bolsillo de uno o varios inversores, así que la solución vino de la mano de la subscripción de acciones.

Una carta constitucional del gobierno, autorizaba a la división del desembolso necesitado por la compañía en una serie de acciones, por las que el suscriptor se convertía, de una forma proporcional al número suscrito, en propietario de la compañía, por lo que tendría parte en los beneficios futuros.

Una gran inversión

En la concepción del simulador, nosotros no vamos a ser unos simples maquinistas que se dediquen a conducir trenes en una u otra dirección, sino que vamos a tener que mover todos y cada uno de los hilos que hacen funcionar a una compañía de ferrocarriles.

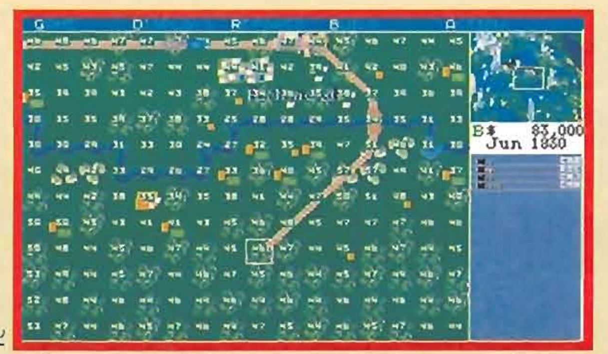
Las opciones iniciales del juego nos permiten situar la acción en cuatro grandes escenarios mundiales que son: el este de los Estados Unidos, el Oeste, Inglaterra y Europa.

Partiremos en nuestra andadura con un capital de un millón de dólares, con el que habrá que hacer una inversión sensata, que nos permita ir estructurando la compañía de manera que pronto comience a dar beneficios.

Quizás el paso más importante sea elegir las dos ciudades que pueden tener más interés en estar comunicadas, bien por su comercio, su industria, u otros factores de igual relevancia. Desde una de ellas comenzaremos las obras de la vía, de las estaciones, y todas las que el desarrollo del recorrido vaya haciendo necesarias para funcionar perfectamente, como la construcción de puentes, túneles o cualquier otro elemento indispensable.

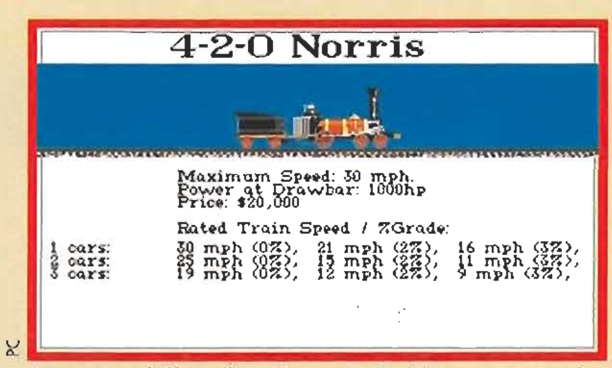
Dosificando bien el capital inicial, conseguiremos construir una línea completa entre dos puntos distantes, y entonces habrá llegado el momento de fletar un tren, e inaugurar el primer recorrido intercity.

A partir de este momento, nuestra habilidad en el mantenimiento de un buen servicio, siempre acorde con la demanda de cada ciudad, será decisiva para conseguir el éxito deseado. Así, no tendrá ningún sentido mantener un ferrocarril con varios vagones de pasajeros, cuando lo único que hay para cargar en la estación de salida sea, por poner un ejemplo, carbón.


Sólo una compañía como Microprose, experta en el campo de las simulaciones, podía aceptar un reto como éste.



Las inversiones acertadas nos permitirán construir desde estaciones a puentes para ampliar la compañía.



Para estar al día nada mejor que adquirir cuanto antes los últimos adelantos de la tecnología ferroviaria.



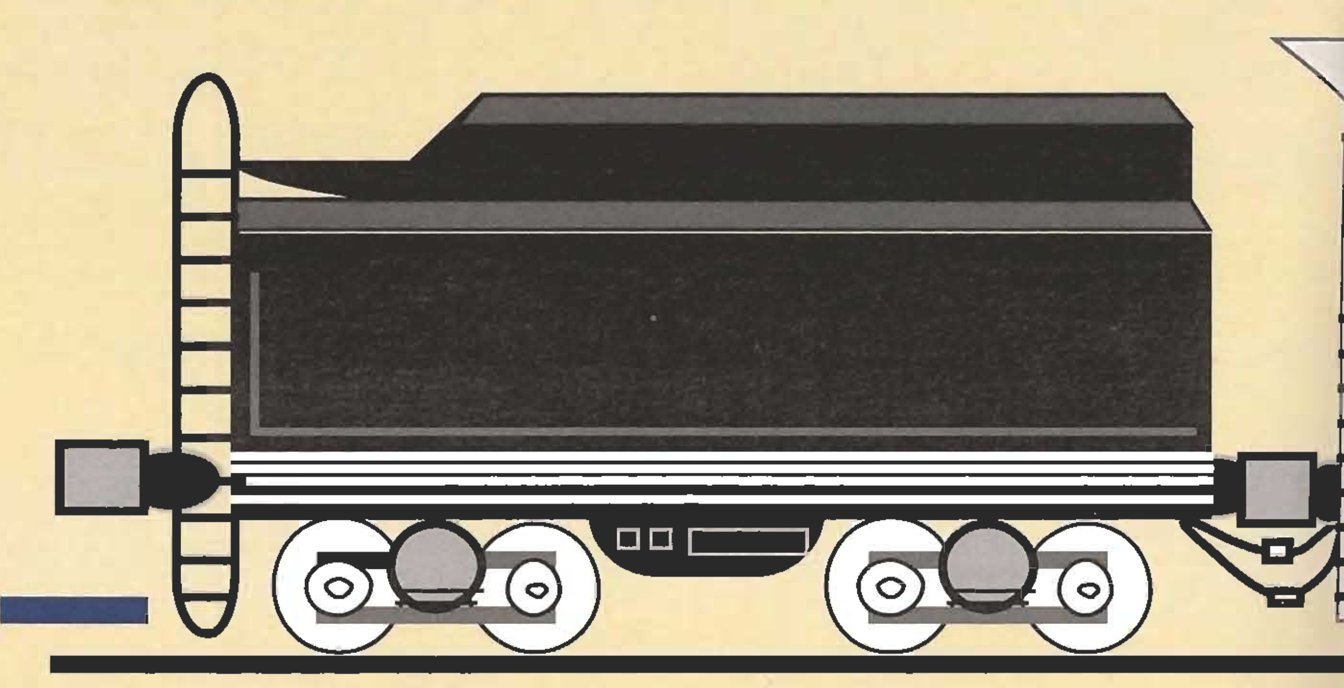
El manejo se realiza por un sistema de menús que pone a nuestro alcance un elevado número de posibilidades.

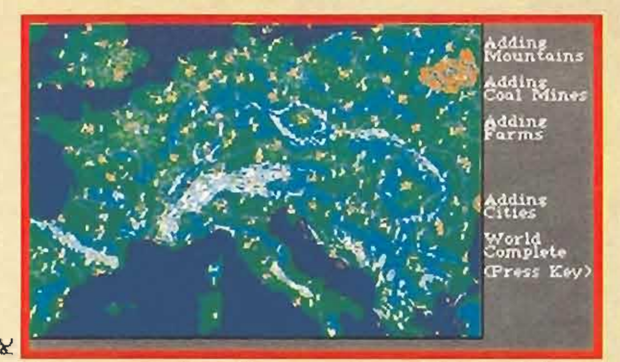
Otro detalle importante será ir mejorando la vía mediante el establecimiento de apeaderos intermedios, que harán más fluida la circulación, y evitarán a los convoys de menor categoría largas esperas.

Además habrá que cambiar periódicamente la locomotora, de acuerdo siempre con las últimas novedades que la tecnología vaya desarrollando.

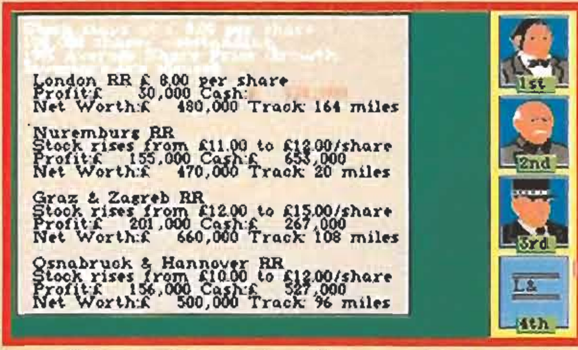
Menús de funcionamiento

Aunque son bastantes extensos, los principales y más inmediatos a la hora de comenzar el juego son el Menú de Displays y el de Construcción.

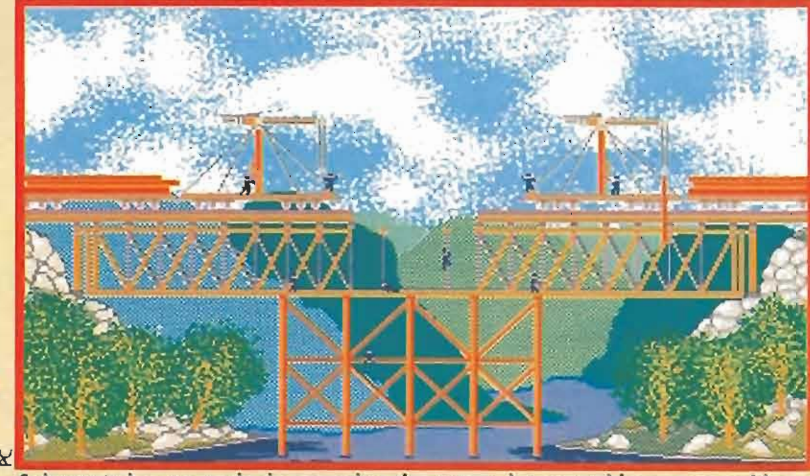


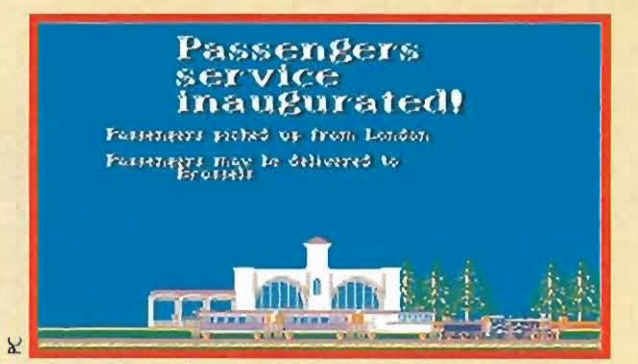


Nuestro campo de acción se reparte entre Estados Unidos y Europa, hasta crear una compañía internacional.

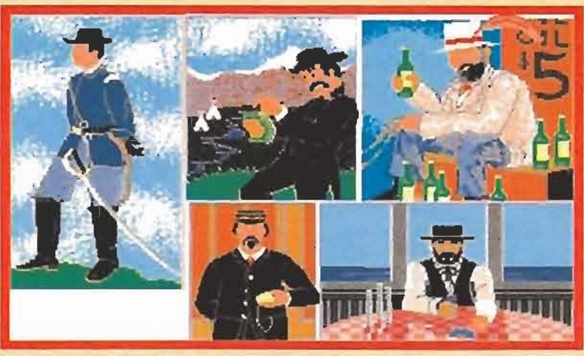


Es posible consultar nuestras finanzas y las de nuestros competidores, así como ver la evolución de la Bolsa.


Solamente hay un modo de comunicar dos puntos interrumpidos por un accidente del terreno. Lógicamente construir un puente.



El negocio va viento en popa, cientos de pasajeros aguardan el momento de viajar en nuestro tren.


Microprose ha cuidado bastante el apartado gráfico, y cuenta con buenas escenas de presentación.



El menú de Juego nos permitirá salvar nuestra posición en la partida para retomarla en el mismo punto en cualquier otro momento.

UN NEGOCIO FLORECIENTE

El menú deDisplays nos muestra el plano del territorio sobre el que estamos trabajando a diferentes escalas, desde la mayor que abarca la totalidad del país, hasta la más detallada, en la que apreciamos incluso el humo que sueltan las locomotoras de nuestros convoys.

Esta escala más detallada será la única que nos permita efectuar la instalación de vías, retirada de las mismas, construcción de estaciones, puentes, etc. También se nos presentará cada accidente del terreno, cada mina, granja, industria o explotación de cualquier tipo, que sea susceptible de necesitar transporte, lo que constituirá una información fundamental para la situación de estaciones.

Dentro del menú de construcciones, existen las siguientes opciones:

– Fletar nuevo tren.
– Construir estación.
– Situación de nueva industria.
– Colocación o retirada de tramos de vía.
– Remodelación de estación.
– Remodelación de puente.

Aparte de los dos menús antes citados, existen otros tres que son el de juego, –grabar situaciones, acelerar tiempo, etc.–, el de reportes y el de acción.

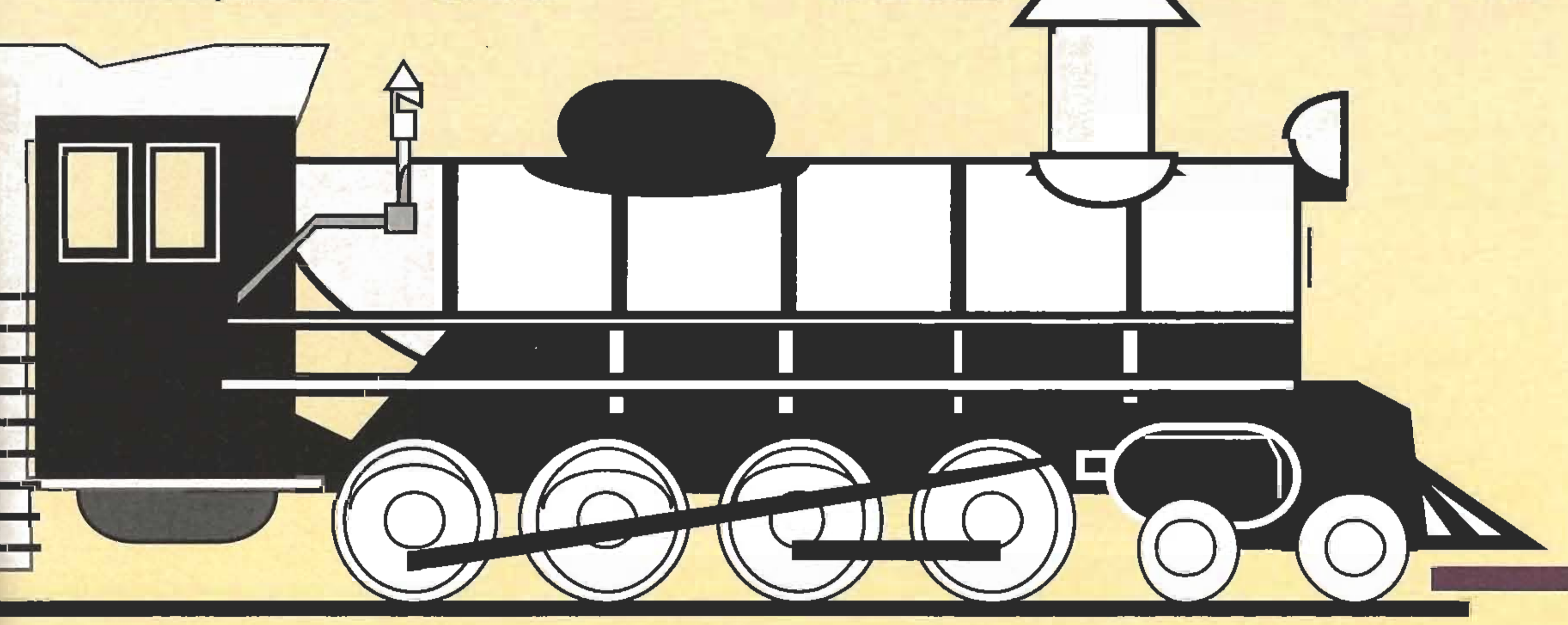
El menú de reportes permite las siguientes opciones:

– Ver la hoja de balance de la compañía.
– Detalle de la cuenta de ingresos y gastos.
– Resumen de trenes con información detallada de cada uno de ellos.
– Stocks nuestros y de las compañías de la competencia.
– Detalle histórico del trazado de nuestra red ferroviaria.
– Resumen del grado de eficiencia de nuestros convoys.

El menú de acciones permite modificar el nivel de realidad del juego, bautizar nuestros trenes, tratar con los agentes de bolsa que manejan tanto nuestras acciones como las de la competencia, e incluso encargar a los ingerieros un levantamiento topográfico de las curvas de nivel del terreno.

Este último punto será indispensable si queremos ahorrar cantidades ingentes en la construcción de túneles innecesarios, o evitar fuertes pendientes que harán a los trenes circular con gran lentitud.

D.G.M.



Nuestra Opinión

Sin duda, «Railroad Tycoon» no es un programa para los peques. En su desarrollo se han tenido en cuenta infinidad de detalles, que en los niveles más elevados de realismo, lo hacen hasta adecuado para servir de escuela a más de un alto mandatario de compañía ferroviaria.

Si cuentas con tarjeta Adlib, Soundblaster o Roland, prepárate a oir una preciosa melodía de banjo que te transportará al instante hasta el lejano Oeste. Como ya es norma en los productos de Microprose, el programa mantiene el listón de la calidad con la suficiente altura para satisfacer a casi todos.

D.G.M.



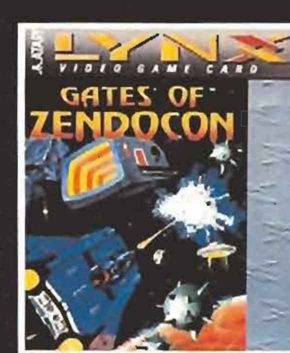


EL PRIMER SISTEMA
DE ENTRETENIMIENTO

ACCION P



ELECTROCOP. *Eres un Poli del siglo XXI, mitad hombre mitad robot. Te han encargado liberar a la hija del presidente encerrada en un complejo con varios niveles.*



GATES OF ZENDOCON. Cargado con múltiples y devastadoras armas, conduces tu nave a través de 99 asombrosos mundos, rechazando las incesantes olead de alienígenas.



GAUNTLET. Combates guerreros a través de 40 niveles para 4 aventureros que descubrirán pócimas y otros tesoros.



KLAX. Para ser un maestro de KLAX preciso disponer de una buena dosis de destreza, lógica y autocontrol. ¡Atrévete con el desafío!



Ms. PAC MAN. ¡Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la diosa de los laberintos, ha regresado. Engulle las píldoras y trágate a los fantasmas.



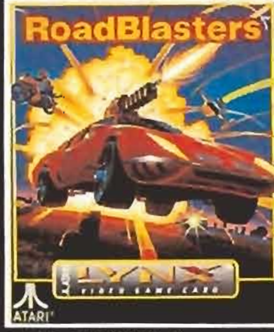
PAPER BOY. Es tu primer trabajo: repartidor del Daily Sun. Se trata de dar buena impresión, pero es difícil distribuir el periódico evitando los obstáculos.



RAMPAGE. No es necesario volar el edificio para destruirlo. Te basta con un puñetazo. Y si los soldados vienen a hacerte cosquillas en los dedos de los pies, cómetelos.



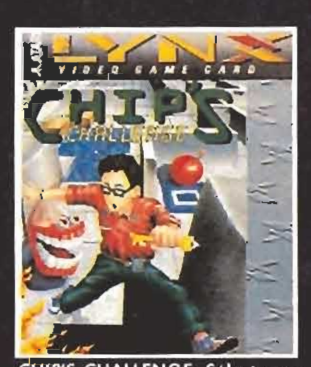
ROBO SQUASH. El tenis del año 2000 se juega en salas. Tu eliges, o tu adversario es el Lynx u otro jugador conectado gracias al Comlynx.



ROAD BLASTERS. En un mundo devastado por un conflicto atómico, burlas a los Mad Max, pisando el acelerador a fondo, durante un rally de 50 etapas.



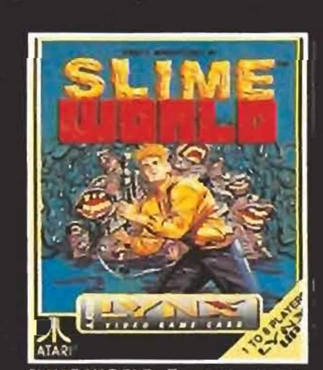
RYGAR. Eres el elegido Rygar el guerrero. Debes liberar la tierra de las hordas del mal que lo han invadido. Para ello tendrás que atravesar 23 paisajes.



CHIP'S CHALLENGE. Sólo tu astucia y tu destreza te permitirán abrirte camino y evitar las trampas y los obstáculos de los 144 niveles de este juego.



BLUE LIGHTNING. Con los controles a tope, pilotas tu F15 Eagle a ras de tierra sobrevolando paisajes tridimensionales escarpados, destruyendo los tanques y radares enemigos.



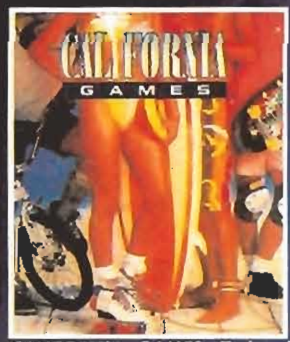
SLIME WORLD. Te vas a aventurar en un mundo pegajoso, esponjoso, verdoso, inquietante. No lo dudes, gracias al Comlynx, pueden acompañarte hasta 7 amigos en esta expedición.



XENOPHOBE. Tendrás que cometer los Xenos en más de una veintena de estaciones espaciales. Un consejo ¡no te aventures solo! Si quieres podrán acompañarte hasta tres amigos.



ZARLOR MERCENARY. Si se mueve dispara hacia arriba, si se queda quieto, no lo dudes, dispárale también. Y, gracias al Comlynx, tres amigos te pueden ayudar en tu misión.



CALIFORNIA GAMES. Todo el espíritu deportivo de California en cuatro juegos: Surfing, BMX, Footbag y Skateboarding.



ACCESORIOS LYNX

- ADAPTADOR PARA RED DE 220 V.
- CABLE COMLYNX PARA INTERCONECTAR VARIOS LYNX.
- ADAPTADOR PARA COCHE.
- VISERA SOLAR PARA PANTALLA.
- MALETIN PARA LYNX Y ACCESORIOS.
- CARTUCHERA LYNX.

17.900* Ptas. + IVA

* NO INCLUYE PERIFERICOS NI JUEGOS

ATARI LYNX



N EL MUNDO ORTATIL A TODO COLOR

ARA LLEVAR

Con el buen tiempo, seguro que no te apetece quedarte en casa. Sal, disfruta del sol, queda con tus amigos... y no olvides llevarte tu LYNX.

LYNX es un "todo terreno" con el realismo que estás acostumbrado a ver en las mejores máquinas de juegos:

- Pantalla de cristal liquido retroiluminada a todo color.
- Microprocesador gráfico de 16 bits, que permite la representación de mundos tridimensionales.
- Cuatro canales de sonido que dan una impresionante sensación de realismo.
- Joypad de ocho direcciones para un mayor control.
- Paleta de 4.096 colores que aporta gran calidad de imagen.

Y además...

- Puedes conectar hasta ocho LYNX para compartir la acción con tus amigos.
- Utilizarlo con auriculares (opcional).
- Alimentarlo con pilas o con adaptador para encendedor de coche o red.
- Juegos en forma de tarjeta con capacidad de hasta 8 Mb.

ON – OFF – LYNX – ATARI – OPTION 1 – RESTART – FLIP – OPTION 2 – B – A

LLEVATE TU LYNX, NO HAY OTRO IGUAL.

LYNX™

LA NUEVA GENERACION.

ORDENADORES ATARI, S.A.: Apartado 195 - ALCOBENDAS. 28100 MADRID. TLF. (91) 661 56 25

NUEVOS TITULOS:
A.P.B. • Checkered Flag • Pacland • Turbo Sub • Robotron
y proximamente...
Awesome Golf • Hard Drivin' • Viking Child • S.T.U.N. Runner • Bill And Ted's Excellent Adventure • Tournament Cyberball • Superskweek • Ishido.

ATARI®
ALTA TECNOLOGIA AL MEJOR PRECIO.

YO, NEXUS 7

Diario de un replicante

Sí, siento nostalgia. Y es que hasta los replicantes nos ponemos tristes y algo melancólicos cuando llega el invierno, y sobre todo cuando otro año termina. Hay algo en nuestros implantes de memoria que nos obliga a hacer una especie de balance recordatorio de nuestros momentos vividos, algo parecido a un «diario de archivos» donde se guardan todos los recuerdos y que se activa no se sabe muy bien cuándo ni por qué. Por eso, esta vez –y sin que sirva de precedente–, os voy a abrir la puerta de esos «mis» ficheros de memoria, donde los ordenadores y los video-juegos tienen un lugar importante como amigos comunes de todos nosotros. Ahí van: PLAY!

– Archivo 3125/B:

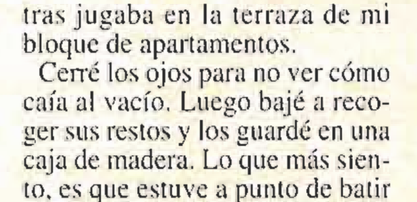
Ayer pasé por un escaparate donde estaba expuesta una flamante y espectacular Motorola 68000 c.c., de reluciente color negro y brillantes espejos. ¡Guuauu!, la de kilómetros que haría yo encima de ella por las carreteras. Claro, que sin ahorros nunca se puede comprar nada.

– Archivo 2527/A:

Hoy he estado en el salón de videojuegos, y he experimentado un extraño sentimiento al contemplar como un pequeño niño golpeaba ferozmente los botones de una máquina arcade. Viajé años atrás en el recuerdo, cuando yo apenas tenía diez años. Entonces vivía en las Colonias del Mundo Exterior y mientras jugaba a los videojuegos pensaba en que de mayor quería ser un super-héroe de esos de la pantalla , y que lucharía para proteger el orden y la justicia, y mataría monstruos y todo eso. Imaginaba que cuando estuviera allí dentro –en la máquina– mamá me llevaría para la merienda bocatas de pixels de tomate y queso, que tanto me gustaban. Y sería famoso, y me impondrían medallas..., lástima que sólo fueran sueños de niño.

– Archivo 4020/A:

Hoy ha dejado de existir mi pequeña y querida consola «Ninty». Se me cayó de las manos accidentalmente mientras jugaba en la terraza de mi bloque de apartamentos.



Cerré los ojos para no ver cómo caía al vacío. Luego bajé a recoger sus restos y los guardé en una caja de madera. Lo que más siento, es que estuve a punto de batir mi récord de pantallas. ¡En fin, qué se le va a hacer!

– Archivo 4811/M:

He encontrado en el desván, en un viejo y polvoriento baúl, mi antigua colección de cassettes de videojuego. Allí estaban el famoso «Donkey Kong», «Commando», «Pacman», «Asteroids», «Space Invaders»... ¡Cuantas horas de diversión pasé con ellos! Eso sí, erán un poco lentos para cargar, pero geniales. ¡Qué tiempos aquellos!

– Archivo 4231/Z:

Hoy por la mañana he estado de limpieza. Mi computador y sus periféricos necesitaban una ducha y claro, se la he tenido que dar. Mamá se enfadó porque no encontraba la ropa que puso a secar en el tendedero. Claro, yo la quité para poner en su lugar todas las partes de mi equipo.

Y allí estaban al sol colgadas al sol con pinzas las placas de circuitos, el monitor, disquetera y también el ratón. Espero que no lo vea el gato de la vecina.

– Archivo 3731/B:

Me hago unos lios enormes con este maldito procesador de textos. No, el problema no es que no tenga letra «eñe»; lo que ocurre es que cuando inserto una línea de texto todas las demás se escurren para abajo y las letras se me esparcen por toda la mesa del escritorio y luego me vuelvo loco cogiéndolas una por una para ponerlas en su sitio. Esto no tiene arreglo...

– Archivo 5037/A:

Hoy Domingo, y después de una semana de duro trabajo he vuelto a enchufar mi Amiga 2000 para echar un ratito de relax. De reestreno en mi pantalla: «Wings», «Shadow of the beast» y «Secret of the Monkey Island». Toleradas.

Sesión nocturna: «Playboy», «Femme fatale» y «Teenage Queen». Estas últimas sólo para adultos. XXX.

– Archivo 5192/C:

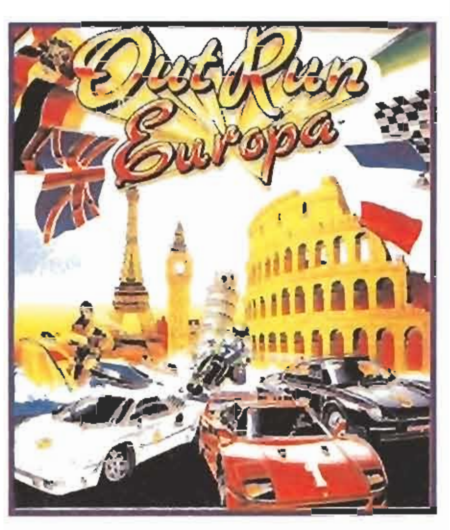
Como de costumbre Raúl me destrozó esta tarde mis dos super-joysticks jugando al «Speedball II». No sé que duele más: si tener que comprar dos mandos o soportar la humillación de perder con él por 500.000 puntos. Me va a dar algo.

Fin de archivo.

Eso ha sido todo. Recuerdos que seguro también forman parte de la memoria de muchos de vosotros. Saludos de un replicante.

Rafael Rueda

Busca las diferencias





Hace más de diez años que se cambió el escudo que antes aparecía en la bandera española. El anterior grabado, popularmente conocido como "aguilucho", fue sustituido por el escudo de la Casa Real española. Pues en U.S. Gold no parecen haberse dado por enterados y aunque no es el único caso, –por ejemplo ocurre lo mismo en el reciente «7 Colors» de Infogrames–, sí es el más aparente, porque como podéis ver en la imagen, la carátula de «Out Run Europa» nos proporciona un curioso y emocionante primer plano de una bandera que incluye un escudo inexistente.

No estaría de más que las compañías de software pusieran un poco más de atención en detalles como éste o como las traducciones de los textos en pantalla de algunos juegos, que parecen escritas por un extraterrestre que hubiera aprendido a hablar castellano por correo. Son aspectos que no por ser nimios dejan de ser evitables y que merecen un poco más de atención por parte de los productores.

¿QUIEN PEGA MAS FUERTE?



Parece que los protagonistas de los juegos de artes marciales que desfilan este mes por nuestro especial «¿Quién pega más fuerte?» no han sabido encajar tan bien las críticas de nuestros expertos como lo suelen hacer con los golpes de sus rivales, y a consecuencia de ello se ha formado esta formidable trifulca en la que los personajes de «Pitfighter», «Final Fight», «Last Battle» y «Double Dragon III» están intercambiando "amistosamente" opiniones acerca de si tus gráficos son mejores que los míos o mis movimientos menos reales. Os mantendremos informados del resultado de la pelea.

¿Qué ***hay de cierto en los rumores que apuntan la quiebra de AD tras la ruptura de relaciones –al parecer nada amistosa– con Dinamic ?***

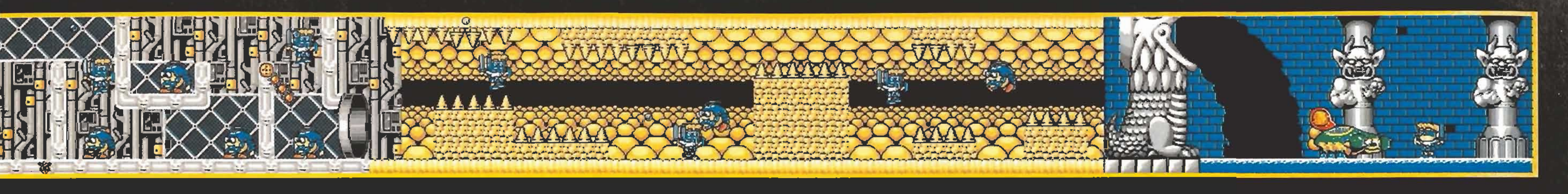


llegará hasta nuestras manos el primer ordenador de 32 bits concebido específicamente para convertirse en la máquina de videojuegos definitiva?



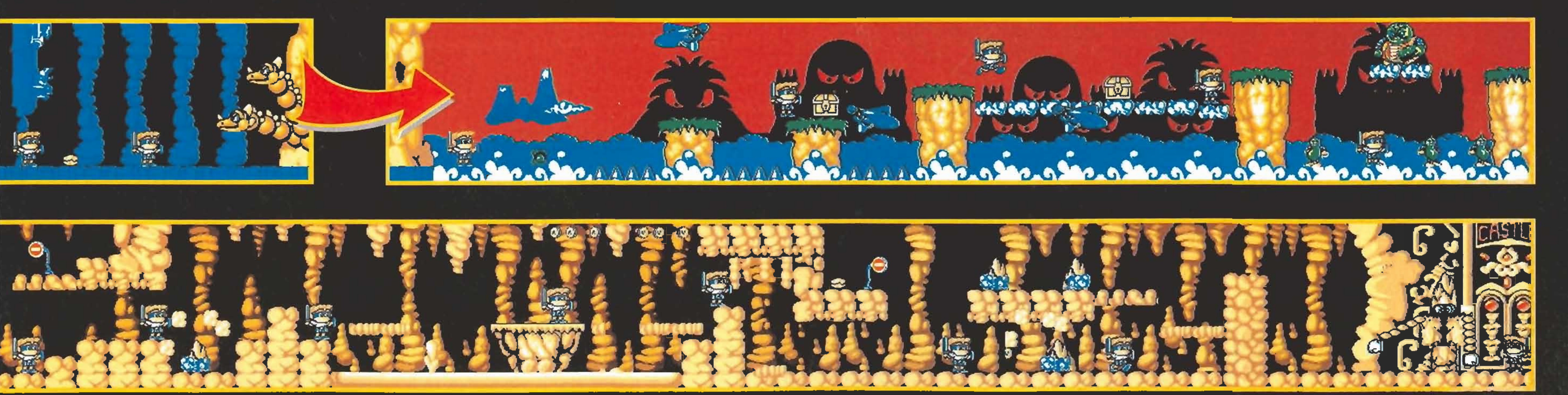
los programadores hacen cada vez juegos más difíciles confundiendo adicción con dificultad?


FASE 8
FASE 7
MEGA TWINS
FASE 2
FASE 4
FASE 1



FASE 6
A

B







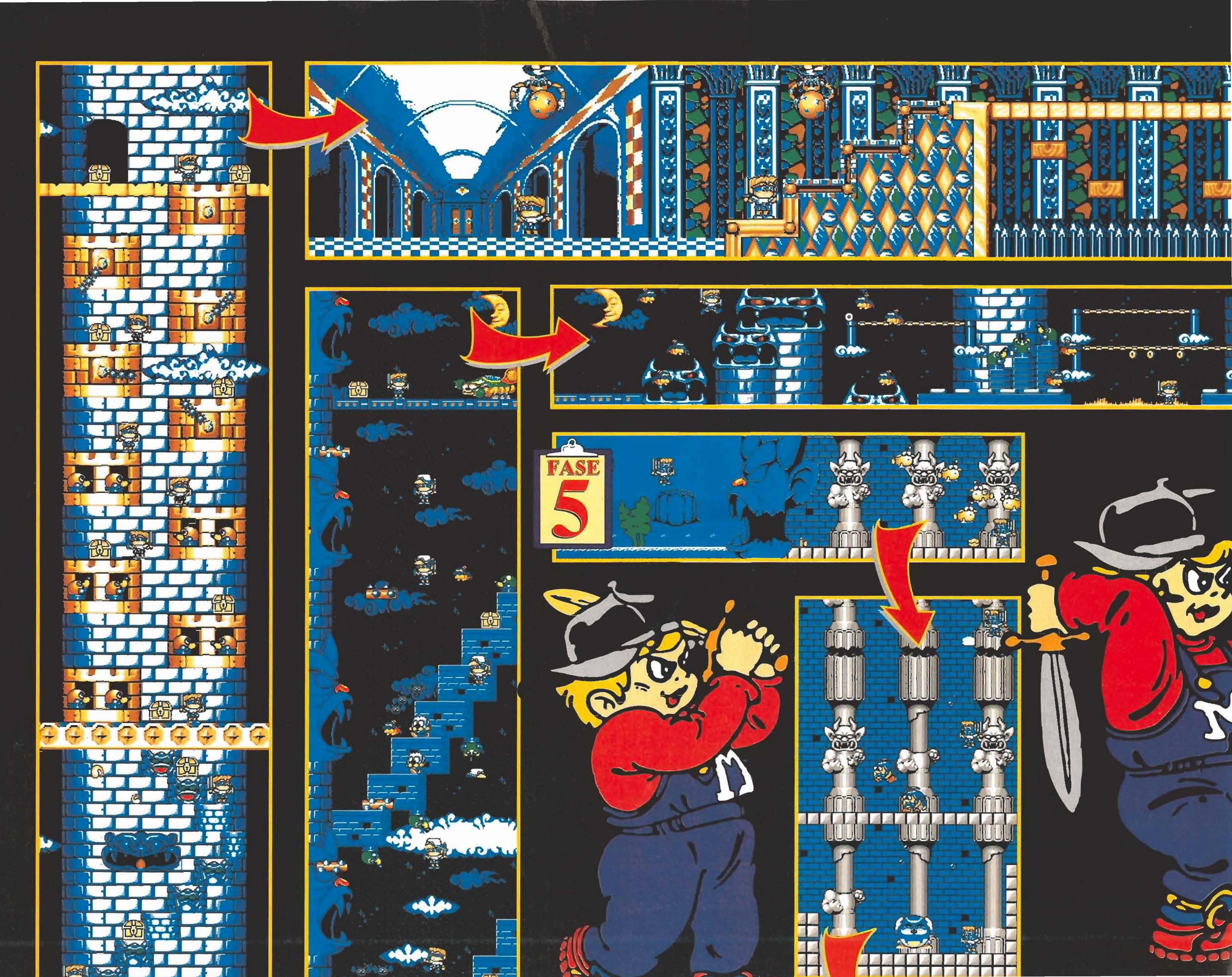
FASE 3

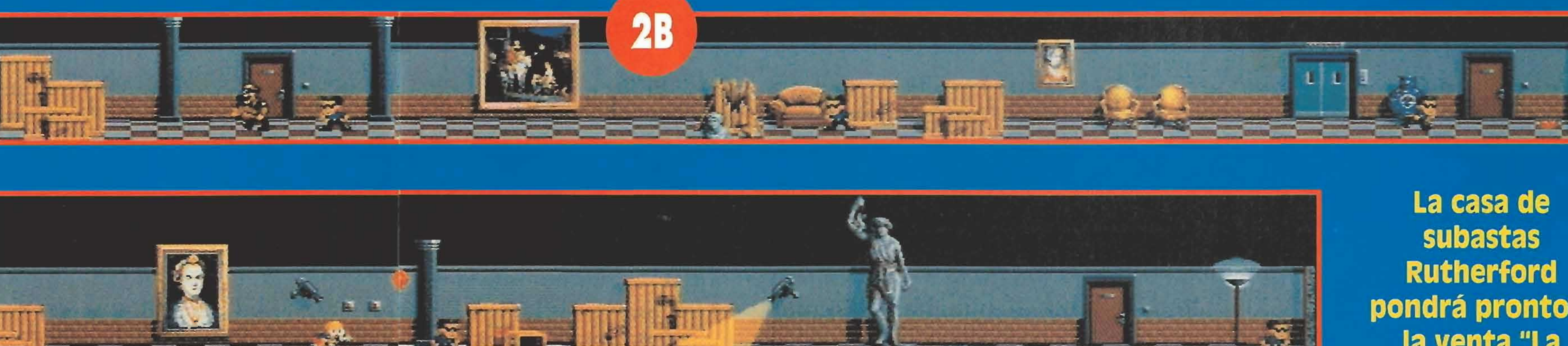
A

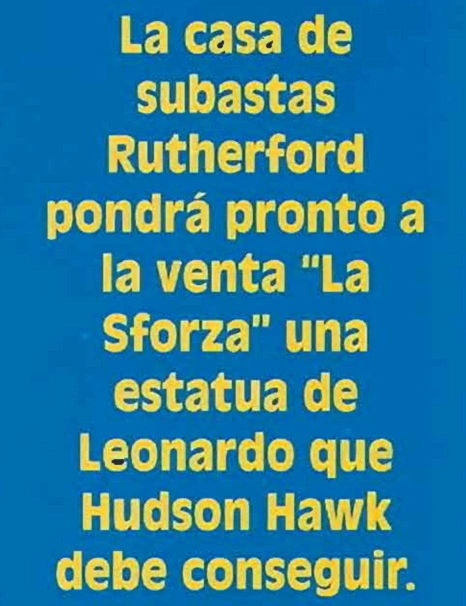
B

C

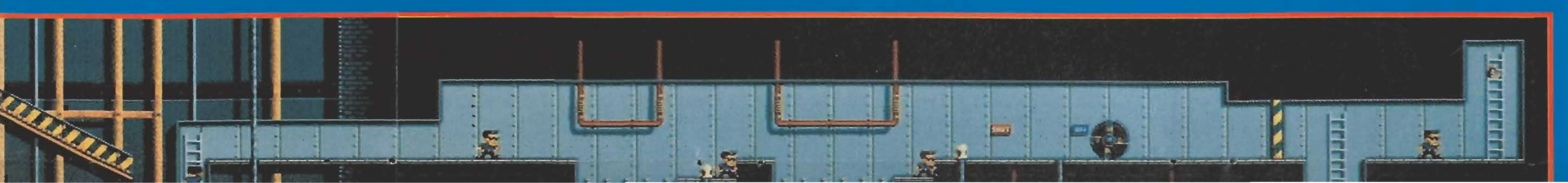
D


FASE
5





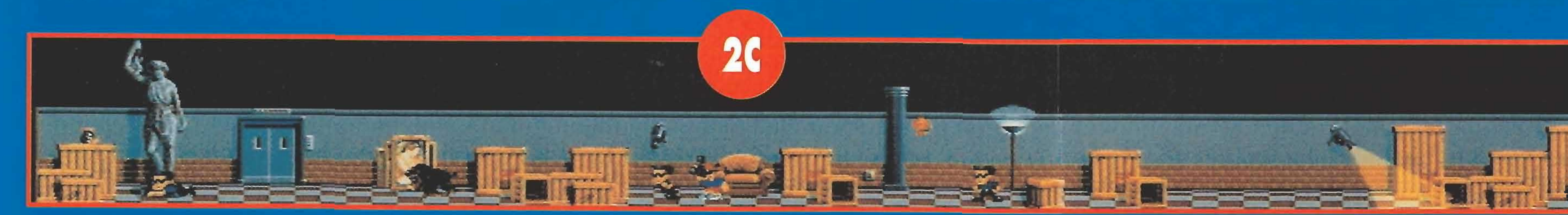
La casa de subastas Rutherford pondrá pronto a la venta "La Sforza" una estatua de Leonardo que Hudson Hawk debe conseguir.

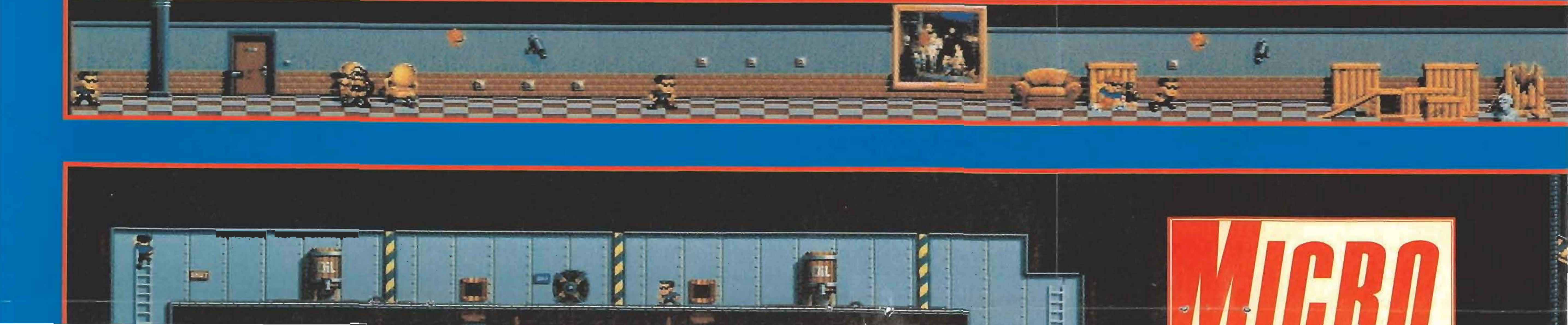


EL GRAN HALCÓN

Eddie Hawkins, más conocido en el mundo del hampa como "Hudson hawk" (el halcón del río Hudson), salió de la carcel dispuesto a no volver nunca más a tan odioso lugar. Incluso el ladrón más hábil del mundo se había cansado de los altos riesgos de su oficio y había decidido dedicarse a una vida más tranquila y menos peligrosa. Por desgracia la fama tiene también sus pequeños inconvenientes, y otras personas habían pensado aprovechar las habilidades de Eddie en beneficio propio.







Ocean ha conseguido trasladar a las pantallas de nuestros ordenadores las escenas en torno a las que gira la trama argumental de la película en la que se basa, creando así un divertido y trepidante arcade de endiablada dificultad.

Muchos son los peligros y trampas que aguardan a nuestro habilidoso protagonista en los complejos y tortuosos túneles de ventilación de la galería de arte.

En efecto, una extraña pareja compuesta por Darwin y Minerva Mayflower se pone en contacto con Eddie cuando éste aún no ha tenido apenas tiempo para disfrutar de su recién recuperada libertad. Desean obtener tres valiosos objetos creados por Leonardo da Vinci, el famoso inventor y pintor renacentista italiano, y opinan que nadie más apropiado que Eddie para realizar el trabajo. Para asegurarse de que el hábil ladrón no rechazará su encargo, los Mayflower han secuestrado a Tommy, el mejor amigo de Eddie, y amenazan con matarle.

La tarea no es fácil incluso para alguien como el gran halcón. Los tres objetos en cuestión se encuentran fuertemente protegidos en los lugares más diversos y la historia se complica con la aparición de una enigmática mujer llamada Anna de la que es difícil conocer sus intenciones. Forzado por las circunstancias, Eddie no tiene más remedio que volver a demostrar sus habilidades como ladrón de élite, pero al mismo tiempo planea la forma de rescatar a su amigo y evitar que los valiosos objetos pasen a manos de los Mayflower.

EL JUEGO

De la compleja y disparatada trama argumental de la película, los creadores del videojuego se han centrado solamente en la búsqueda de los tres objetos exigidos por los secuestradores dejando a un lado amigos en apuros y atractivas mujeres, elementos importantes en el film protagonizado por Bruce Willis.

Para ello la historia se divide en tres niveles en cada uno de los cuales debemos obtener uno de los preciados objetos, pero dado que dichos niveles se dividen en fases intermedias la resolución completa del juego se realizará al término de trece fases distintas llenas de acción y estrategia.

La mayoría de las fases se estructuran siguiendo los moldes de los clásicos juegos de plataformas, y por tanto deberemos dominar tanto la precisión en el salto (es posible moverse con total exactitud durante los saltos para llegar a los lugares más estrechos o inaccesibles) como la particular inercia de nuestro personaje, al que le cuesta tanto comenzar a moverse de nuevo como detenerse inmediatamente tras haber alcanzado cierta velocidad.

Eddie puede golpear a sus enemigos usando sus guantes de boxeo, pero si mantenemos pulsado el botón de disparo conseguiremos lanzar una pelota de tenis que, con una fuerza proporcional al tiempo durante el cual mantuvimos pulsado el disparador, rebotará por paredes, suelos y techos hasta alcanzar un objetivo o desaparecer de la pantalla. Para lanzar una nueva pelota habrá que esperar a que la anterior haya desaparecido por completo de la pantalla.

Sin embargo la tarea del gran halcón no se reduce a repartir mamporros a diestro y siniestro. Los lugares que visitará en su aventura están llenos de trampas, y Eddie puede utilizar sus famosas pelotas de tenis no solo para deshacerse de sus enemigos sino para alcanzar interruptores que se encargan de abrir puertas y desactivar máquinas. También es posible utilizar elevadores y amontonar cajas y otros objetos para alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.

Cinco vidas y un marcador de energía son nuestros poderes durante la aventura, poderes totalmente insuficientes para completar uno de los juegos más difíciles y complejos que hemos tenido ocasión de sufrir-disfrutar, según se mire, en los últimos tiempos.

Cada una de las fases (o cada una de las secciones de las fases más largas) debe ser completada en un estricto límite de tiempo, y las bonificaciones de energía en forma de corazones y las de tiempo en forma de relojes son habitualmente insuficientes para finalizar los diversos niveles.

Además debemos mantener a Eddie en constante movimiento ya que unos segundos de inactividad pueden provocar algo tan desagradable como la caída de un piano sobre su cabeza.

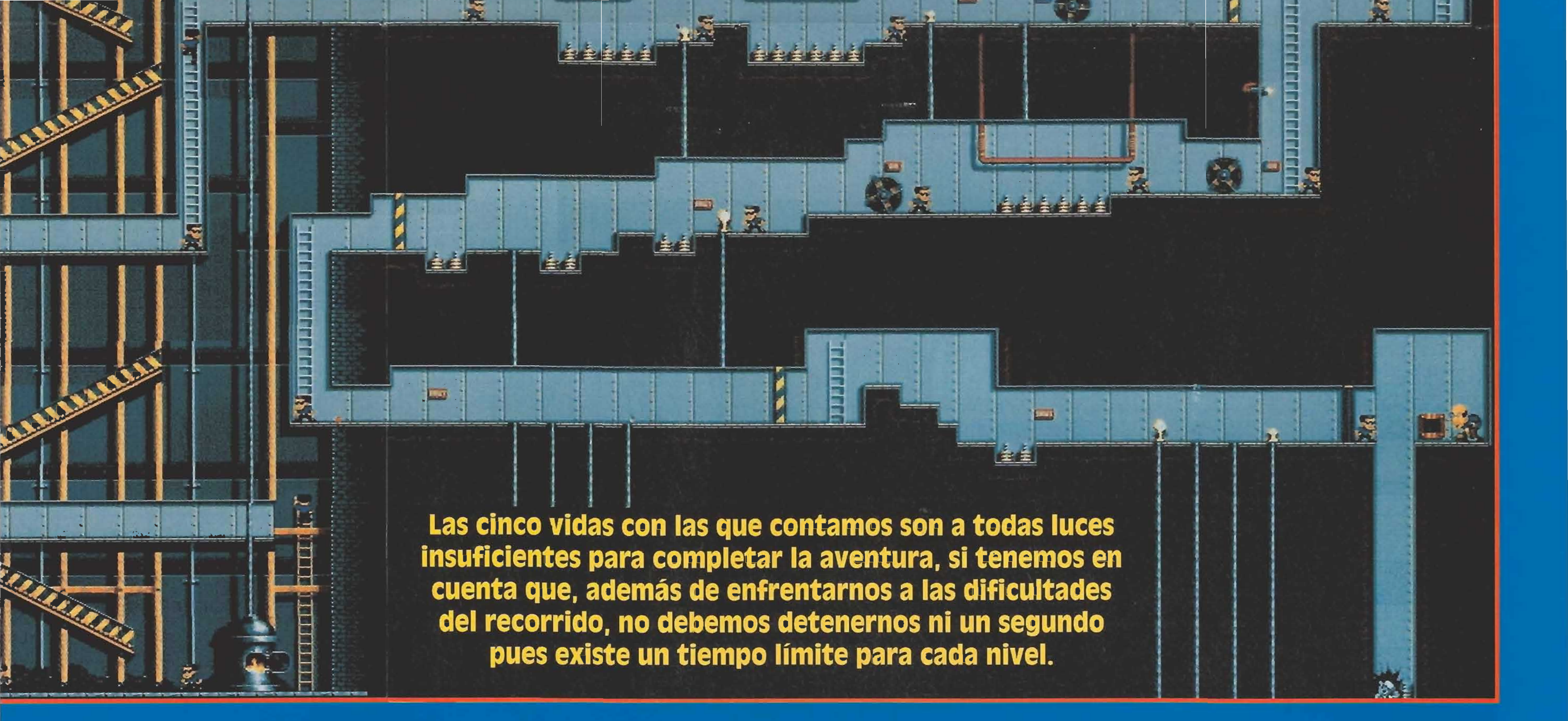
PRIMER NIVEL: FASES 1-5

La acción transcurre en la casa de subastas Rutherford, una famosa compañía que está a punto de poner a la venta "La Sforza", una estatua de Leonardo que representa a un hermoso caballo blanco y se ha converti[...] exigidos por los secuestr[...]

Fase 1- Tra[...] casa de subastas, donde [...] guardián al recoger los [...] gados entre las sombrilla[...] do a los pájaros que se p[...] mos utilizar ésta para al[...] Allí hay corazones y obj[...] principal objetivo es ent[...] ta. Para lograrlo hay que [...] cajas pues así podremo[...] ciente para llegar a la v[...] utilizar el elevador (puls[...] mos sobre él) para subir [...] forma y desde allí coloca[...] ja sobre la que ya se enc[...]



Fase 2- Nos [...] llos de la casa de subast[...]



Las cinco vidas con las que contamos son a todas luces insuficientes para completar la aventura, si tenemos en cuenta que, además de enfrentarnos a las dificultades del recorrido, no debemos detenernos ni un segundo pues existe un tiempo límite para cada nivel.

...o en uno de los objetos
...dores.

...curre en el tejado de la
...s atacará un feroz perro
...cos de dinero desperdi-
... de la terraza. Eliminan-
...san en una cuerda, debe-
...nzar el edificio opuesto.
...os de valor, pero nuestro
...r por una ventana abier-
...montonar y empujar tres
... alcanzar la altura sufi-
...tana. Para ello debemos
...ndo fuego una vez este-
...na de las cajas a la plata-
... tanto ésta como otra ca-
...ntraba en el suelo.

...ncontramos en los pasi-
.... Son cuatro corredores

en total, el primero de los cuales se recorre de izquierda a derecha y los siguientes en direcciones opuestas.

Allí encontraremos no solamente al simpático perro que ya conocemos de la fase anterior sino vigilantes armados, bebés andando en bicicleta y niños que pueden hacernos perder gran cantidad de energía deslumbrándonos con el flash de su cámara fotográfica.

Debemos también evitar pasar frente a las células fotoeléctricas que activan los timbres de alarma y quedar en el campo de alcance de las telecámaras situadas en las paredes.

Mientras caminamos frente a las estatuas y cuadros de la casa de subastas podemos utilizar las cajas donde se embalan dichos objetos para seguir avanzando y rebotar sobre los sillones para dar grandes saltos.

Los dos primeros corredores finalizan en un ascensor que deberemos llamar primeramente, el tercero finaliza en una puerta que sólo se abre arrojando una pelota de tenis sobre el mecanismo situado sobre el suelo que la activa y el cuarto tiene su punto final en una abertura señalizada por una flecha que conduce a los conductos de ventilación del edificio.

Fase 3-

Es notablemente más larga y difícil que las anteriores, ambientándose por completo en los túneles que forman el sistema de ventilación de la casa de subastas. El camino es complejo y tortuoso y se bifurca en numerosos puntos, pero por suerte no presenta demasiadas dificultades de orientación.

Varios son los elementos típicos de esta fase, de los que destacamos los interruptores de los que ya hablamos al comienzo del artículo. Los que llevan el rótulo "shot" cambian a "open" cuando son golpeados por una pelota de tenis y se encargan de abrir una o varias compuertas, pero por desgracia vuelven a su posición original a los pocos segundos lo que significa que casi siempre tenemos el tiempo justo para atravesar la compuerta que acabamos de abrir antes de que se vuelva a cerrar.

En muchas ocasiones es preciso colocarse junto a la compuerta en cuestión y disparar de espaldas al interruptor confiando en que la pelota, rebotando en las paredes del túnel, alcance el interruptor deseado. Incluso en alguna ocasión un mismo interruptor abre dos y hasta tres compuertas simultáneamente, las cuales se van cerrando una tras otra.

Los interruptores que llevan el rótulo "on" cambian a "off" al dispararles y se encargan de activar y desactivar los ventiladores que se ocupan a su vez de renovar el aire.

Dado que los ventiladores en marcha acaban en pocos segundos con la energía de nuestro héroe será necesario desactivarlos a medida que los encontramos. Por supuesto, los programadores han sido lo suficientemente diabólicos como para colocar ventiladores en zonas situadas entre compuertas, lo que nos obliga a desactivarlos en un tiempo récord antes de que se cierre la próxima compuerta.

En algunos puntos encontramos transportadores, aberturas en las paredes que nos absorben si pasamos frente a ellas expulsándonos en un nivel inferior. Estos inútiles aparatos son únicamente de bajada y casi siempre es preferible evitarlos.

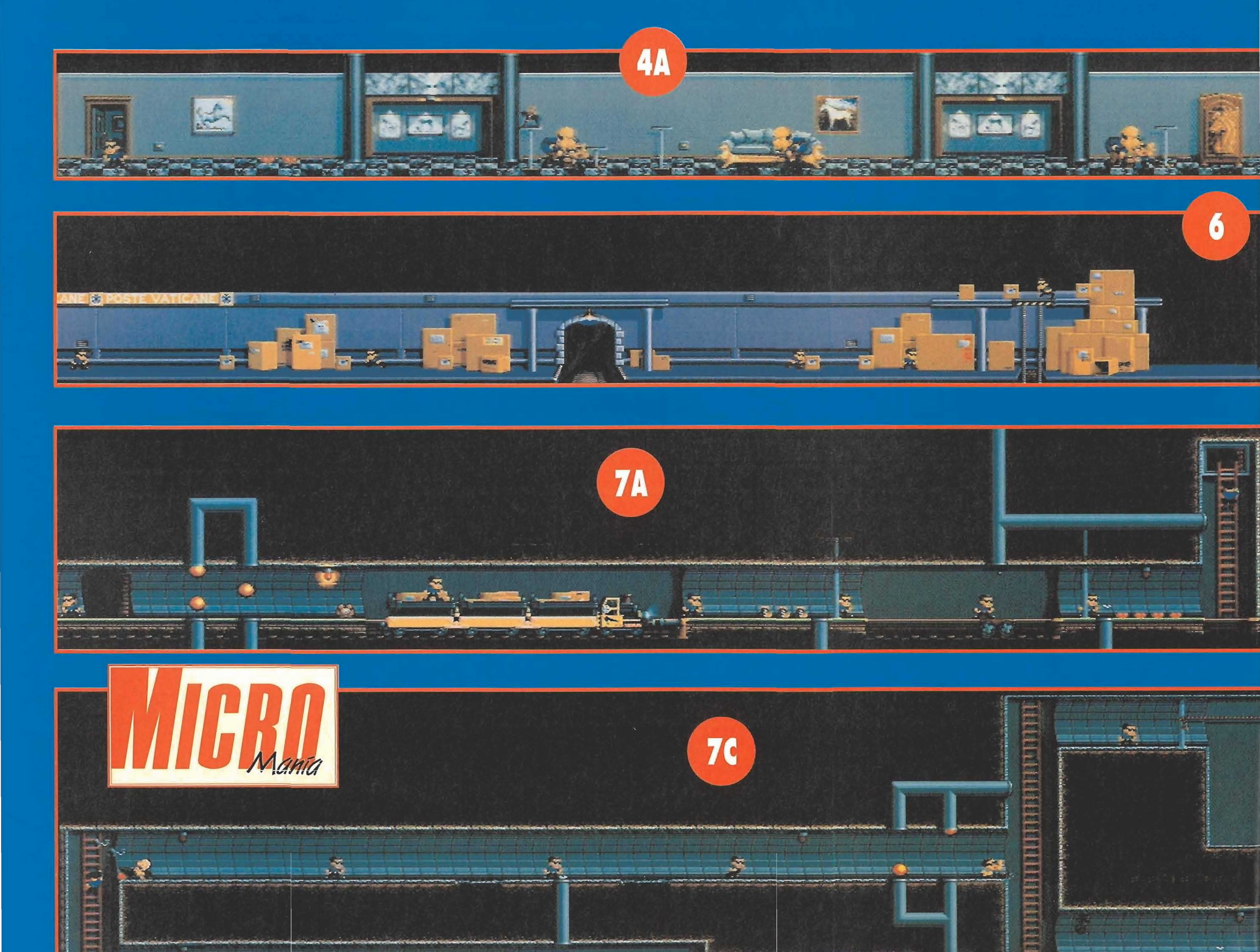
El suelo de numerosos túneles está protegido por generadores de alta tensión, y para evitarlos nada mejor que saltar hábilmente o trepar por las tuberías. Las escaleras también están adecuadamente protegidas por escapes de gas, pero dado que la frecuencia de dichos escapes es predecible podremos adivinar fácilmente el momento preciso para continuar avanzando sin ser alcanzados.

También hay peligrosos charcos de aceite que nos pueden hacer resbalar, escapes de gas que surgen verticalmente de fisuras en el suelo, feroces perros empeñados en mordernos la nariz, conserjes barriendo con su escoba o vigilantes patrullando con su linterna.

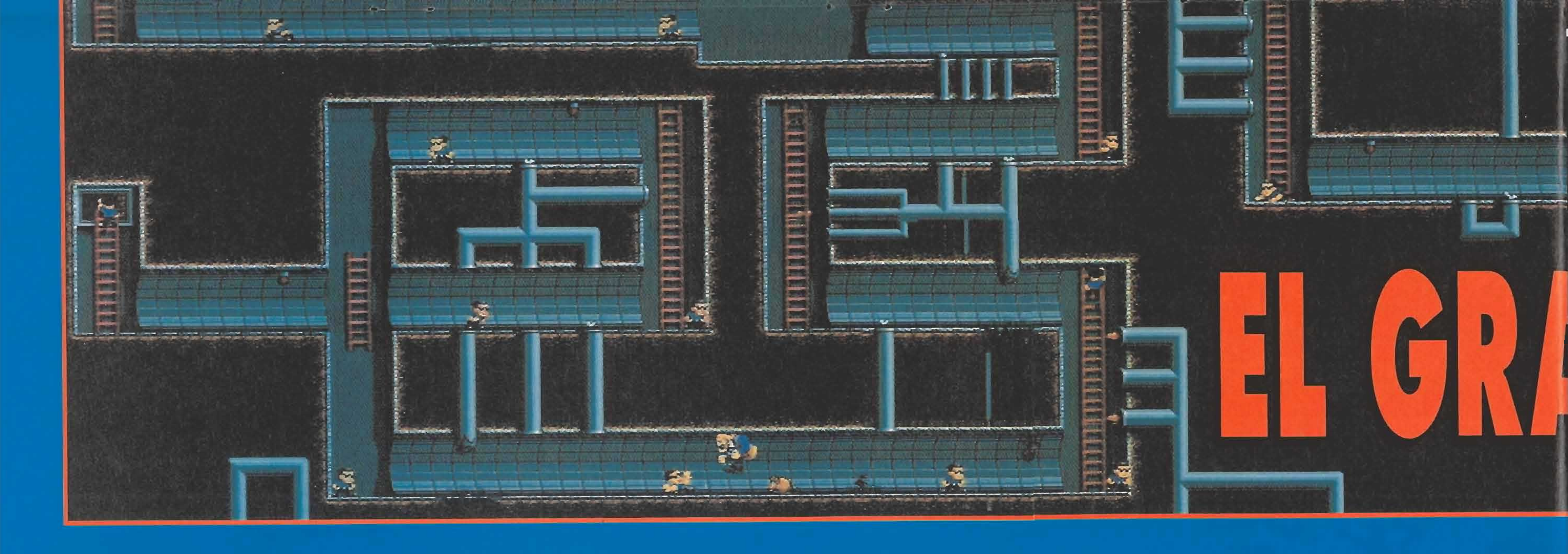
Fase 4-

Nos hallamos en un nuevo pasillo similar a los de la segunda fase y lleno de obras de arte en el que encontraremos de nuevo a viejos conocidos como el perro, el conserje y el vigilante.

Nuevamente hay que evitar disparar las alarmas y, si queremos impedir que un armario se abra sú-



4A
6
POSTE VATICANE
7A
MICRO Manía
7C



EL GRA

bitamente al pasar frente a él, haciendo que la momia que se encontraba en su interior nos aplaste con su peso, es recomendable saltar sobre los pedestales de los expositores para alcanzar la parte superior de dicho armario y seguir avanzando.

Tras atravesar una puerta llegamos a la gran sala donde se realizan las subastas. Hay varios cuadros en la pared, pero lo que nos interesa es derribar el del centro pues detrás de él se encuentra oculta la caja fuerte.

Fase 5- Esta fase destaca sobre las demás pues es la única en la que el componente arcade desaparece totalmente para dar paso a una divertida prueba de reflejos.

La combinación de la caja fuerte, compuesta de cuatro números, puede leerse cómodamente en la parte derecha de la pantalla. A su lado observamos una rueda que contiene los números del uno al ocho y una aguja que gira activándolos de forma secuencial.

Nuestra labor consiste en pulsar fuego para detener la aguja sobre el primer número de la combinación, momento en el que la aguja comenzará a girar en sentido contrario y a mayor velocidad. Ahora debemos intentar conseguir el segundo número de la combinación y completar el proceso con los cuatro, sabiendo que cualquier error nos obligará a comenzar desde el principio.

Abierta la caja fuerte la recompensa no consiste únicamente en la valiosa escultura sino también en una importante bonificación y una vida extra.

SEGUNDO NIVEL: FASES 6-11

El gran halcón se traslada al Vaticano, el estado más pequeño del mundo, pues en el interior de sus sagrados recintos se encuentra el famoso Codex, un libro de bocetos realizado por Leonardo que contiene notas y apuntes sobre algunas de sus obras de arte más valiosas y algunos de sus inventos más importantes. En él se describe la forma correcta de unir las piezas que Eddie robará.

Fase 6- La nueva aventura comienza la fábrica de sellos del Vaticano, donde se imprimen y distribuyen los ejemplares más codiciados por los coleccionistas.

Esta fase destaca por lo limitado del tiempo disponible para completarla, lo que nos obliga a recoger todos los relojes desperdigados a lo largo del mapeado sabiendo que incluso no dejando ni un solo reloj tendremos el tiempo más que justo para alcanzar la salida.

El mapeado de esta fase consta de un único pasillo horizontal que se recorre de izquierda a derecha. Será necesario empujar cajas para alcanzar alturas de otro modo inaccesibles, usar elevadores y arrastrarnos para pasar por debajo de las grandes mesas en las que se amontonan los ficheros.

Todo ello debe hacerse evitando el contacto con la curiosa fauna de esta fase: carteros con aspecto de mala bestia que arrojan las cartas de su bolsa, trabajadores con bata blanca y unos hombres de sonrisa sádica que arrojan bombas encendidas que lógicamente harán perder una vida al protagonista.

Fase 7- Transcurre en los túneles que comunican la fábrica de sellos con los edificios del Vaticano y se divide en tres secciones independientes. En los pasillos y escaleras de esta fase, distribuida de forma similar a la tercera, podemos encontrar enemigos nuevos como ratones y otros ya conocidos como los carteros.

Mucho más mortíferos son los situados en la propia estructura de los túneles: bolas de fuego que se desplazan entre tubos verticales, plataformas móviles con ruedas que pueden ayudarnos a cruzar grandes abismos electrificados, tubos de succión que pueden chupar a Eddie y trasladarle al otro extremo del tubo, gotas de ácido que caen del techo, escapes de gas que surgen verticalmente del suelo y escaleras protegidas por lanzadores de proyectiles que, similares a sus homólogos de la tercera fase aunque no tan mortíferos, disparan a intervalos regulares y pueden ser fácilmente evitados.

En los últimos escenarios de esta fase será necesario trepar por las cuerdas desalojando antes a sus inquilinos, esquivar una peligrosa burbuja de fuego y, tras destruir una pequeña ventana circular, entrar por ella.

Fase 8- Tras la larga ascensión por los túneles hemos alcanzado la parte superior de una gran cúpula y nos encontramos de nuevo en el exterior, en los tejados del Vaticano. La acción de este nivel es lineal, de izquierda a derecha, pero deberemos ser hábiles para trepar por las cuerdas sin caer por los agujeros de los tejados evitando el humo de las chimeneas y el contacto con las antenas de televisión. Unos monjes montados en paracaídas que arrojan constantemente bombas son los enemigos más insistentes que encontraremos en nuestro camino.

Como ya hemos señalado, el recorrido es lineal, pero en cierto punto del mismo deberemos comenzar a saltar de nube en nube hacia la izquierda para alcanzar la altura suficiente desde la cual poder alcanzar dos nubes móviles que nos ayudan a alcanzar la famosa basílica de San Pedro. Allí basta con eliminar a su guardián para entrar por la abertura de la cúpula.

Fase 9- Una vez en el interior del Vaticano nos encontramos no solamente con los famosos soldados con sus uniformes de rombos multicolores sino con monjes que surgen súbitamente del suelo y arrojan tartas.

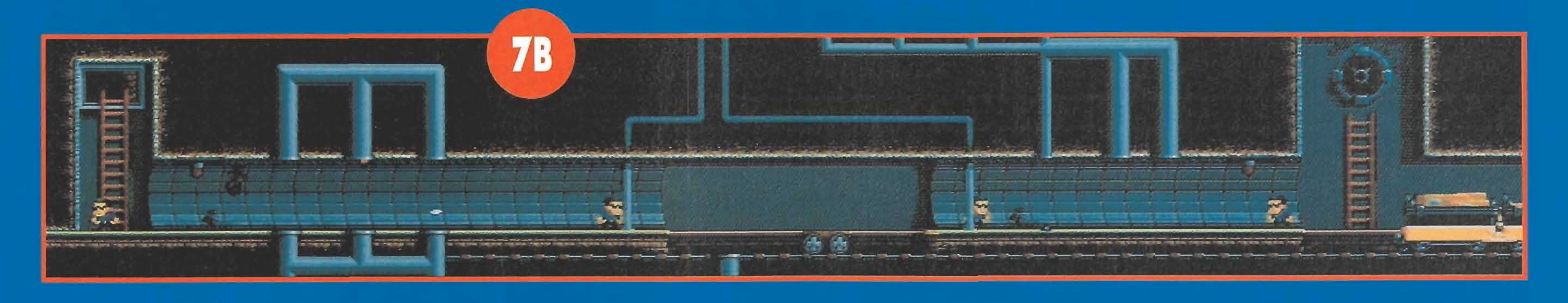
Como en los arcades más clásicos, en esta fase encontraremos plataformas, escaleras y cintas transportadoras. Será preciso trepar por las cuerdas en algunos puntos y agacharse para seguir avanzando en otros para llegar finalmente al extremo derecho del pasillo y descender por una especie de ascensor.

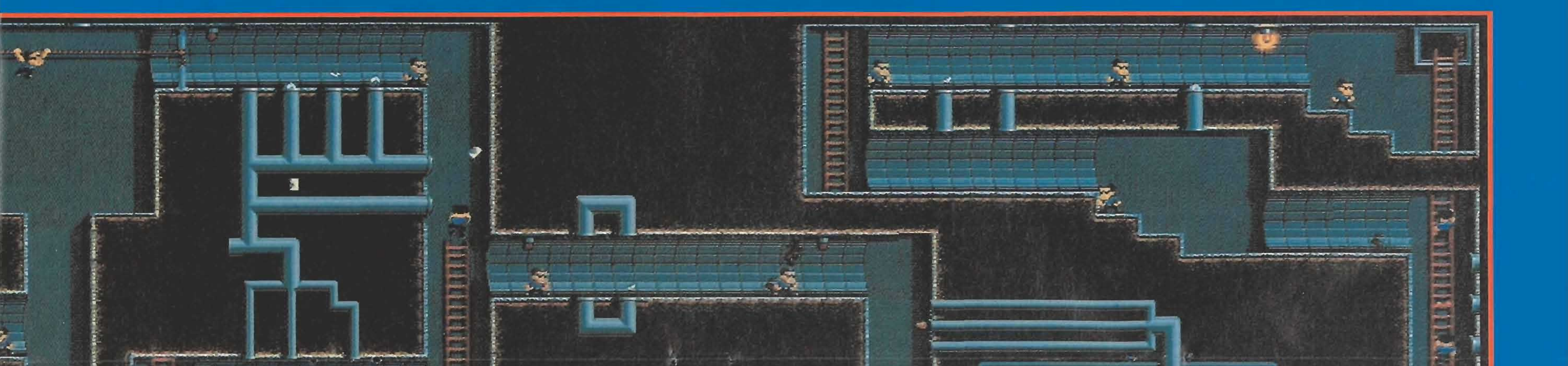
En el pasillo inferior nuestra atención debe concentrarse en el color de las baldosas del suelo. Las azules son inofensivas pe
nan como trampolines y
sentido vertical hasta el p
obligará a repetir gran par
do. Solamente nos queda
la galería de derecha a izq
so su maravillosa decora
mente por una puerta situ

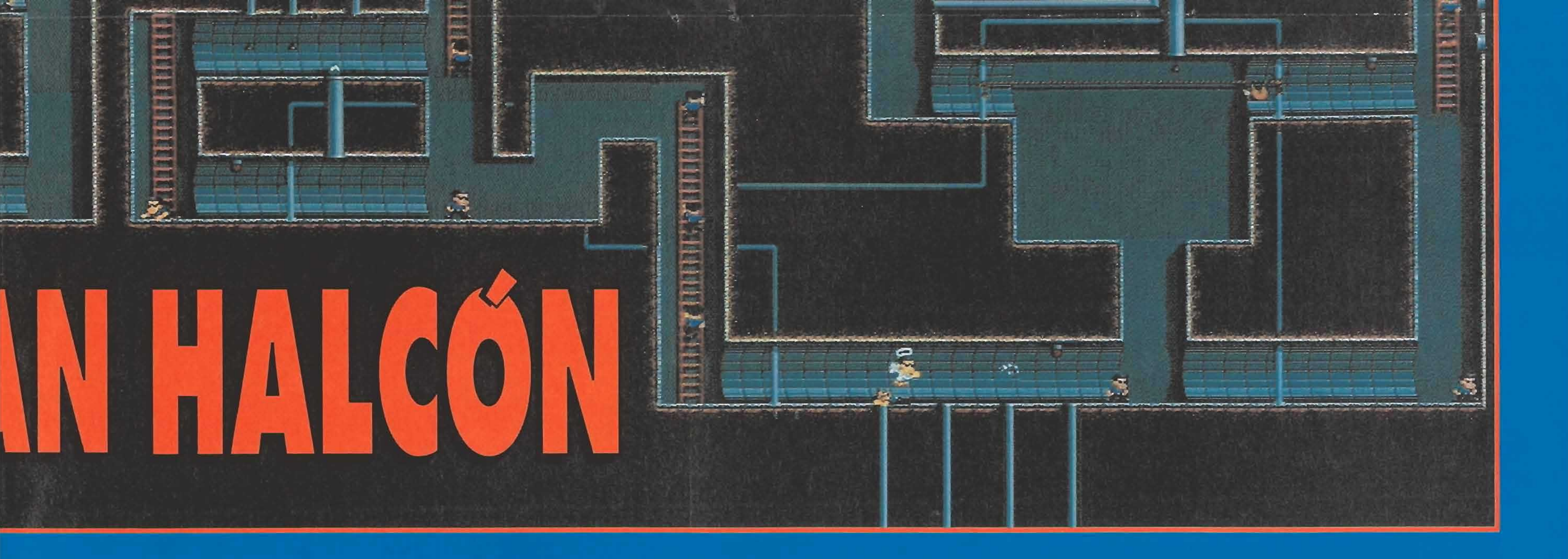
Fase 10-
Vaticano ya no es lo que
ceronte ha entrado en ella
mo a otro arrollando cuan
La presencia de tan pel
labor de Eddie, labor que
llegar al extremo izquier
encuentra la llave que ab
"LIBIDO" situada al com
En el camino hay seis e
las cuales quedan algun
arrojados de su lugar y e
Siempre de derecha a iz
trampillas en el suelo s
cuarta y sexta estantería
los al gran halcón si éste
evitarlo colocando libros
Nuestra misión consiste
montones de libros sobr
llegar al extremo derecho
la alacena para hacer cae
gresar rápidamente al con
ta con ella.


4B


POSTE VATICANE


7B





AN HALCÓN

o las marrones funcio-
s arrojan de pronto en
so superior, lo que nos
del camino ya realiza-
ecorrer completamente
erda, admirando de pa-
ión, para entrar final-
la en su extremo.

famosa biblioteca del
ra: un gigantesco rino-
la recorre de un extre-
o encuentra a su paso.
rosa bestia dificulta la
onsiste básicamente en
o de la sala pues allí se
la puerta con el rótulo
enzo de la fase.
anterías, en algunas de
libros que pueden ser
pujados sobre el suelo.
ierda, observamos tres
nadas tras la segunda,
e arrojarían por los sue-
s pisara, pero podemos
obre ellas.
or tanto en colocar tres
otras tantas trampillas,
e la sala, disparar sobre
a llave, recogerla y re-
enzo para abrir la puer-

Por desgracia la presencia del peligroso rinoceronte convertirá lo que debería haber sido un agradable paseo en una alocada persecución que nos obligará a intentar saltar sobre él o buscar refugio en las estanterías. Mucho cuidado, porque el simpático animal tiene la costumbre de detenerse de vez en cuando y dar graciosos saltos que hacen temblar toda la sala, y esos temblores pueden hacernos caer de las estanterías.

Fase 11- Hemos llegado por fin a la habitación del Codex, una extraña estancia que se recorre de izquierda a derecha. La pared de la sala está salpicada de ladrillos salientes que pueden ser utilizados por Eddie para saltar de uno a otro, pero algunos de ellos aparecen y desaparecen a intervalos regulares.

Nuestro héroe debe intentar evitar caer al suelo de la sala. En primer lugar porque el rinoceronte sigue por allí, y en segundo porque el suelo está muy caliente y puede acabar con la resistencia de Eddie, la cual viene reflejada por un nuevo gráfico en forma de libro que se irá consumiendo a medida que tocamos el suelo ardiente. Es por ello que en caso de caer al suelo es imprescindible caminar a saltos ya que un par de pasos normales podrían acabar totalmente con nuestra resistencia (la cual, dicho sea de paso, puede restaurarse de nuevo por el mero hecho de descansar sobre una baldosa).

El camino es largo y muy peligroso pero merece la pena, pues al final del mismo se encuentra el ansiado libro, y basta con tocarlo para que pase a nuestro poder junto con una interesante bonificación y una vida extra.

TERCER NIVEL: FASES 12-13

El tercer y último objeto que Eddie debe robar se denomina "El cristal del espejo", y se encuentra nada menos que en el castillo donde vivió Leonardo da Vinci y donde creó sus mejores obras.

Fase 12- El tercer nivel solamente tiene dos fases, pero os aseguramos que si hasta ahora el juego os había parecido muy difícil ahora comenzaréis a pensar que nunca váis a poder terminarlo. En efecto, el nivel de dificultad de esta fase es casi demencial y os va a costar lágrimas y sudores completarla.

Esperando no haberos asustado demasiado, pasemos a explicar nuestro cometido. Nos encontramos junto a los muros del castillo y nuestra labor consiste simplemente en llegar a su interior. En primer lugar caminamos constantemente hacia la derecha saltando por los huecos del suelo y evitando a personajes tan pintorescos como ratones, jugadores de tenis y jardineros con su carretilla.

En el extremo derecho comienza la ascensión, pues nos encontramos con un complejo entramado de palos que permite subir con dificultad. La tarea se complica por la presencia de dos niños, uno a cada lado de la pantalla, que vuelan gracias a tres globos situados a su espalda y que disparan sus pistolas contra Eddie. Por suerte podemos darnos el gustazo de reventar los globos uno a uno y escuchar el estruendo del impacto de tan traviesos personajes contra el duro suelo. Es una lástima que un nuevo niño aparezca rápidamente para sustituir a su compañero caído en acto de servicio.

Si alcanzamos lo más alto del entramado podremos utilizar una cuerda para llegar al torreón derecho del castillo, bajar unas escaleras defendidas por mafiosos lanzando bombas y alcanzar las murallas. Allí un simpático canguro nos permitirá, a base de patadas, liberar tres globos de colores rojo, negro y amarillo.

Continuamos nuestro camino hacia la derecha evitando los agujeros de las murallas (mucho cuidado, una caída nos obligaría a repetir el nivel desde el principio) y llegamos a un nuevo entramado de palos que debemos subir como el primero, si bien en esta ocasión sólo hay un niño disparando. Tras llegar al extremo superior un par de saltos nos permiten alcanzar el torreón izquierdo del castillo.

Allí subimos unas escaleras evitando los ratones que corren por el suelo y los objetos (guitarras, ositos de peluche, macetas, televisores) que arrojan de las ventanas y desactivamos un interruptor sabiendo que tenemos el tiempo justo para subir al piso superior y entrar por la puerta que conduce al interior del castillo.

Fase 13- Dividida en cinco secciones, esta última y definitiva fase supone un reto a nuestra paciencia y habilidad. Está llena de objetos tan odiosos como fuelles que arrojan humo, cintas transportadoras, ruedas giratorias y suelos electrificados, y además tendremos que hacer uso de diversos interruptores: los del rótulo "shot" abren puertas durante unos breves segundos y los del rótulo "on" detienen momentáneamente el movimiento de las ruedas giratorias. Por su parte los enemigos móviles son de todas las formas y colores, desde fantasmas a karatekas pasando por despampanantes chicas de afilados tacones.

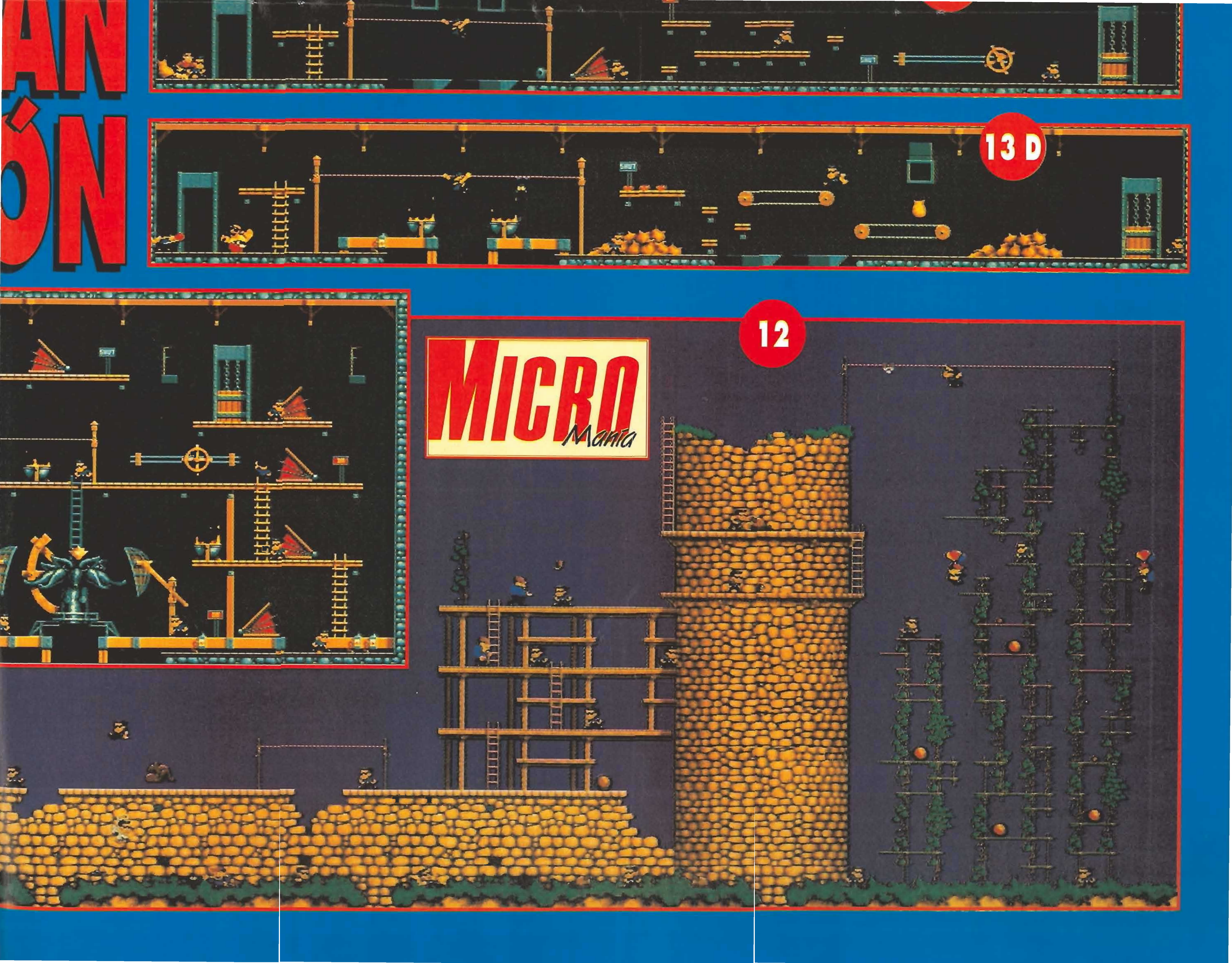
La quinta sección es muy especial, pues transcurre en una gran estancia de forma cuadrada en la que se dan cita simultáneamente todos los peligros fijos de los que acabamos de hablar.

En nuestro difícil camino observaremos que en el centro de la sala hay una extraña máquina formada por una especie de garfios que se abren se cierran sobre un objeto que pronto reconocemos como el diamante que estábamos tan ansiosamente buscando.

Al llegar a un primer interruptor todos los pasos posteriores deben realizarse a toda velocidad. Primero desactivamos dicho interruptor, subimos unas escaleras, detenemos una rueda giratoria con un nuevo interruptor, cogemos el diamante aprovechando el momento en el que los garfios se retiran y trepamos por una cuerda situada sobre una antorcha apagada por efecto del primer interruptor antes de que vuelva a encenderse.

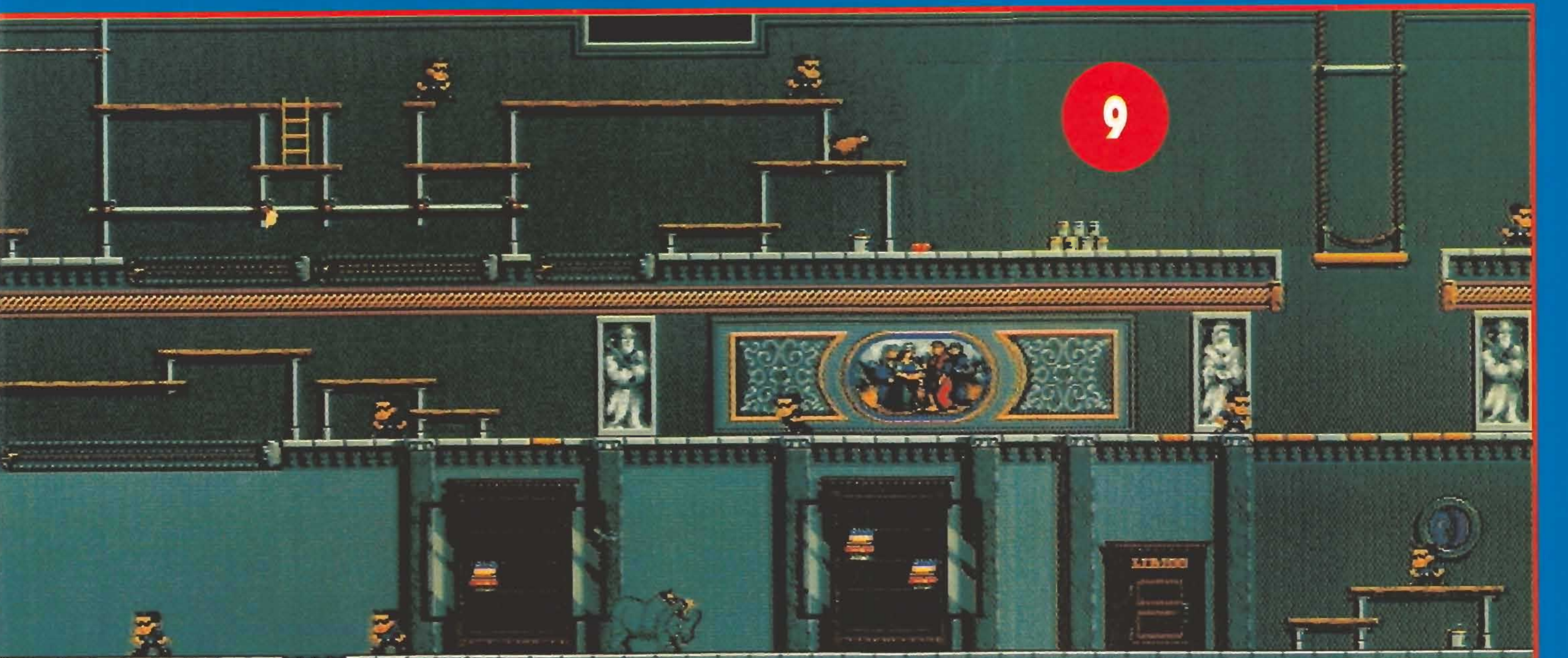
Ahora sólo queda subir de nuevo y alcanzar el final del nivel caminando hacia la derecha. La aventura ha llegado a su fin.

P.J.R.



MICRO Manía
12
13 D





Los Mayflower han "contratado" los servicios de Eddie para que éste recupere tres valiosos objetos creados por Leonardo. En su interior se hallan tres piezas que unidas de forma correcta muestran cómo convertir el plomo en oro.

13 C

AN

EL GR
HALC

mundo, tras pasar una temporadita en la cárcel, ha decidido dedicarse a una profesión menos arriesgada, pero no siempre un hombre puede luchar contra un pasado comprometido.



El tercer nivel, correspondiente a las fases 12 y 13, tiene como escenario el castillo en el que vivió Leonardo Da Vinci.

8

11



Hudson Hawk, el ladrón más hábil del mundo, tras pasar



EL GR

2002 HISTORIAS DEL FUTURO

Demasiado real

John Lynx era un hombre completamente obsesionado con su trabajo. Se había licenciado en Informática y Cibernética Avanzada y había dedicado su vida por entero a la creación de hardware y programas de realidad virtual.

Y ahí lo tenía, el fruto de años y años de investigación, de estudio y trabajo... En aquel plateado CD-ROM había depositado su carrera, su vida...

Incluso había dejado a sus amigos, enfrascado como estaba en múltiples experimentos de avanzadísima tecnología. Si el programa funcionaba sería considerado un gran científico y le lloverían las ofertas que le sacarían de la ruina económica causada por la continua inversión en aquellos equipos de tan alta tecnología como precio.

Había elegido para su consagración definitiva la programación de un videojuego. Aquellas lejanas tardes de su infancia que pasaba jugando con su ordenador le habían hecho tomar la decisión definitiva.

Y bien, había llegado el momento. Se enfundó el mono espacial, se puso los data-guantes y el casco. Introdujo el disco en la unidad y tecleó las órdenes precisas, dudó un momento y finalmente pulsó el botón de ejecución.

Comenzó a sonar un ruido monótono que le indujo al sueño, cerró los ojos lentamente, lentamente... Al despertar se dió cuenta de que no estaba frente a sus ordenadores. Galopaba sobre un caballo y estaba cruzando un denso bosque.

Llevaba puesto un magnífico yelmo con grandes plumas multicolores y una coraza con runas de plata entrelzadas. En una mano llevaba un escudo dorado, en la otra sostenía una lanza de combate. La brisa le acariciaba la cara y el Sol brillaba sobre su cabeza. Pasó junto a un arroyo de aguas rápidas y ruidosas... era increíble. Todo era real. Todo había salido a la perfección.

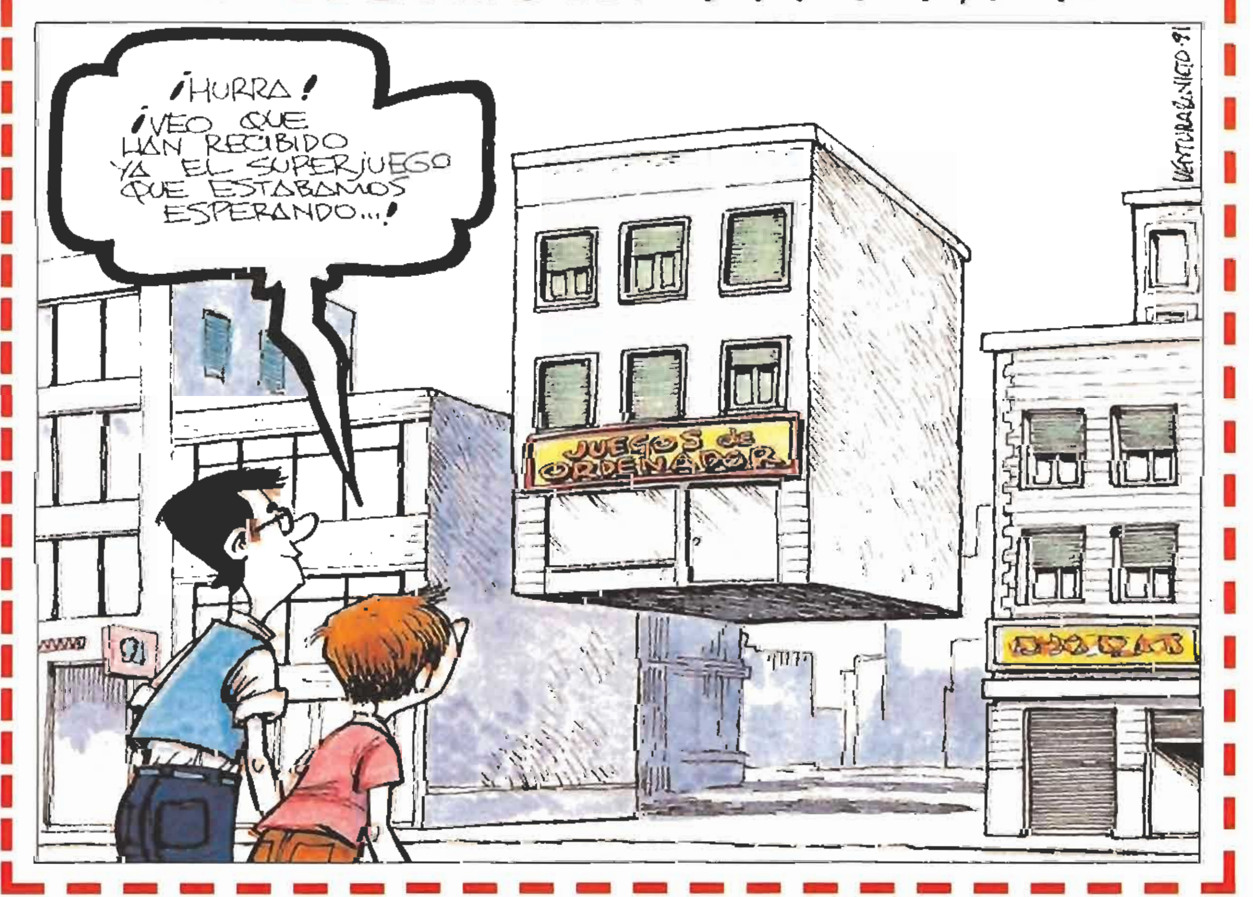
Pensó en los millones de créditos que iba a ganar pero rápidamente desterró la idea de su imaginación y se concentró en disfrutar de las nuevas sensaciones que le inundaban. Sintiendo aquel paraíso que él mismo había creado soltó una carcajada de pura alegría. Pero la felicidad le duró poco, porque delante de él surgieron de la espesura cuatro hombres vestidos con pieles andrajosas y armados con arcos que le apuntaban amenazadoramente. Se detuvo frente a ellos y el más malencarado de ellos le señaló con un dedo y le dijo: – «Tú, ya puedes ir soltando el oro que tengas si no quieres morir».

Los otros rieron y dieron gritos de apoyo a su jefe. John desenfundó la espada que llevaba colgada junto a la silla y se dispuso a vender cara su piel. La primera estocada acabó con la vida del cabecilla de los asaltantes, sus secuaces se desplegaron y arrojaron sus flechas, dos de ellas se clavaron en el dorado escudo y la tercera... John sintió un tremendo golpe en el pecho, luego una intensa oleada de calor y un agudo dolor que comenzaba a embotarle los sentidos, su propia sangre surgía a borbotones de la herida y comenzó a nublársele la vista. Antes de que su cuerpo cayera del caballo gritó con desesperación: «¡Esto no es real!».

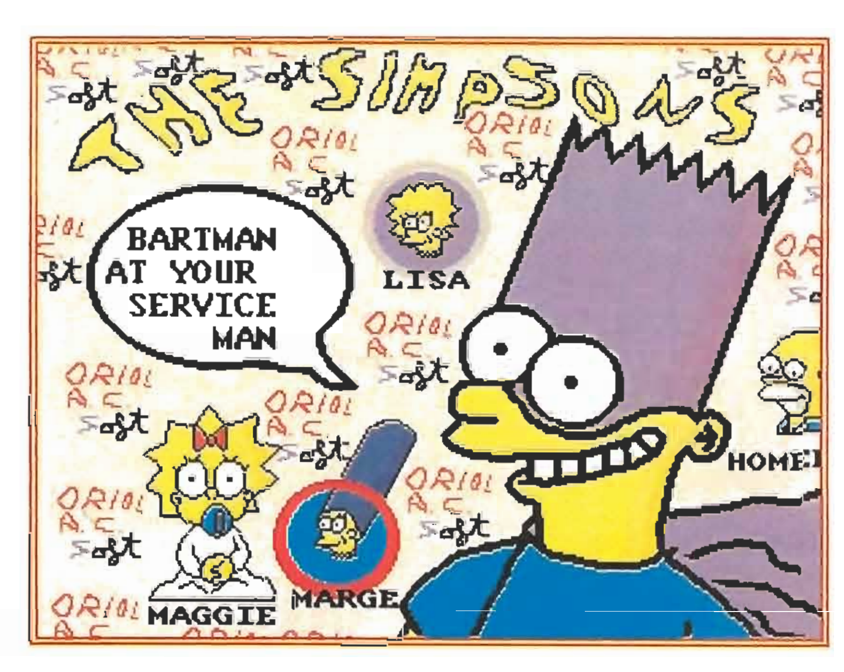
El forense pasó al comisario el informe sobre aquel hombre que había sido encontrado muerto en su laboratorio. El experto policía leyó: "John Lynx. Científico experto en informática. Soltero. 41 años. Ningún pariente. Muerto por infarto de miocardio a las 21 horas del 20 de Agosto de 2019 al probar un sofisticado programa de realidad virtual (qué más tarde se bloqueó) y que era, digamos, demasiado real." Dedicado a Daniel Pazos, Jorge Abal y Iago González.

Xurxo Insua Pardo ***(Dáin Ironfoot)***

El HUMOR de Ventura & Nieto



LA Otra PANTALLA



Oriol Amorós Cibil, micro-maniático de pro y empedernido consumidor de pixels coloreados, nos ofrece esta muy peculiar visión de nuestro común ídolo Bartholomew J. Simpson –más conocido como Bart–, en la que nos demuestra bien a las claras como incluso los personajes más populares profesan admiración por otros astros de la pequeña o gran pantalla.

FORMIDABLE *la extraordinaria rapidez con que las licencias cinematográficas son realizadas por las compañías de software, y el buen detalle de que las distribuidoras españolas permitan que se comercialicen incluso antes de que las películas en que se inspiran sean estrenadas. El ejemplo más evidente: «Terminator 2».*

LAMENTABLE *el anuncio por parte de muchas de las grandes del software –U.S.Gold, la última, sin ir más lejos– de su firme decisión de dejar de hacer versiones de sus programas para nuestros vetustos pero fieles Spectrums, que de seguir así llevan todo el camino de convertirse en una auténtica pieza de museo. ¡Sniiifff, dejemos escapar una lagrimita!...*

¿Sabías que...?

los usuarios de la consola Sega Megadrive pronto podrán disfrutar de las excelentes prestaciones de un periférico ya ampliamente disfrutado por los poseedores de los diferentes modelos del Amiga: el Action Replay. El aparatito en cuestión no es otra cosa que una versión actualizada de aquel legendario ingenio bautizado como «pokeador automático» que los usuarios españoles de Spectrum utilizaron hasta la saciedad, y que entre otras cosas nos permitirá modificar algunos aspectos tan apetecibles como el número de vidas, la energía o el nivel de comienzo de los cartuchos. Dado que la consola Megadrive no posee un teclado para la introducción de datos, el Action Replay se controlará a través de un sistema de claves que podremos utilizar por medio de nuestro "control-pad".

Os recordamos que esta sección está a vuestra disposición. Podéis enviar cuantas colaboraciones queráis sin olvidar escribir en el sobre: Sección Micromanias. Esta es nuestra dirección: MICROMANIA. HOBBY PRESS S.A. C/ De los Ciruelos nº 4 28700 -San Sebastian de los Reyes (Madrid).


Estáis a bordo de un super avión experimental para llevar a cabo 38 misiones suicidas, que podréis seleccionar en los tres modos de jugador. Iréis equipados con armas láser rápidas, de doble disparo o de un sistema de guía de misiles impresionante que os dará la ventaja necesaria para completar las misiones.
Disponible en : Spectrum, Amstrad disco, Commodore, Atari y Amiga.
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G-FORCE
G-LOC R360
© 1990, 1991 SEGA™. All rights reserved. G-LOC™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. Published by SEGA EUROPE LIMITED.
SEGA ARCADE HITS
Amiga
GAUNTLET III
Al principio fue GAUNTLET*™, el sensacional arcade. Después vino. GAUNTLET*™II, un juego innovador. Ahora, U.S. Gold te trae GAUNTLET*™III. LA REVELACION.
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
© 1991 TENGEN INC. All rights reserved. *™ Atari Games Corporation.
TENGEN
Amiga
Out Run Europa
Lo último en acción emoción y desafió en coche moto y jet ski. ¡ OUTRUN EUROPA!
Disponible en: Spectrum, Amstrad cassette y disco, Commodore, Atari y Amiga.
OUTRUN EUROPA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LIMITED. © 1988,1991 SEGA™. All rights reserved.
SEGA
Amiga
ERBE
RE
F
GO
POW
U.S.



HERO QUEST
LA AVENTURA MAGICA
Hero Quest, el juego de role más vendido se ha convertido ahora en un adictivo juego de aventura y fantasía para tu ordenador.
Acepta el reto de convertirte en un Héroe y entra en el reino subterráneo del diabólico mago Morcar.
Pero ten cuidado, los sucios túneles contienen muchos peligros: terribles monstruos, trampas mortales y misteriosas habitaciones.
HERO QUEST
RETURN OF THE WITCH LORD
THE ADVENTURE CONTINUES
GREMLIN
SOFTWARE TRADUCIDO AL CASTELLANO
LA AVENTURA CONTINUA
Nuevos niveles para Hero Quest.
Para disfrutar de Return of the Witch Lord neces
tener Hero Quest.
DISPONIBLES EN C-64, SPECTRUM, AMIGA, ATARI y AMSTRAD. (PC a partir de Diciembre).
GREMLIN
DRO SOFT
Moratín 52. 4° drcha. - 28014 Madrid.
Telf (91) 450 89 64
GUNSHIP
SILENT SERVICE
MICROPROSE
AIR/SEA SUPREMACY
UBI SOFT Entertainment Software
MICROPROSE
AIR/SEA SUPREMACY
AIR COMBAT ACES
GUNSHIP
FALCON
BOMBER
UBI SOFT Entertainment Software
AIR COMBAT ACES
SILENT SERVICE. SIMULADOR DE SUBMARINO
Increíble libertad de manejo. Opciones que poseen una calidad gráfica y animación excelente.
F-15 STRIKE EAGLE. SIMULADOR DE VUELO
Al mando del caza más sofisticado, enfréntate con enemigos superentrenados. Tus misiones te llevarán hasta los laureles, o hasta la muerte...
GUNSHIP. SIMULADOR DE HELICOPTERO
La mejor simulación de combate de helicóptero de hoy día. Dirige un sistema de armas de alta tecnología, señuelos, navegación y comunicaciones. Gráficos en 3D.
CARRIER COMMAND. SIMULACION /ESTRATEGIA
Complejidad y realismo acentuados por unos gráficos de alta calidad que utilizan el efecto de la técnica 3D de sólidos.
Disponible en C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC
GUNSHIP. SIMULADOR DE HELICOPTERO
La mejor simulación de vuelo en helicóptero de combate de hoy día. Dirige un sistema de armas de alta tecnología, señuelos, navegación y comunicaciones. Gráficos en 3D.
FALCON. SIMULACION DE VUELO
Falcon es, en la simulación aeronáutica, un clásico, una referencia. Desde el vuelo de prueba hasta el combate aéreo, al mando de tu F-16, protege tu base de los ataques de los tanques y de los Migs enemigos.
FIGHTER BOMBER. SIMULACION DE VUELO
¡Un mundo en 3D como hasta ahora no se ha visto!. Reconocimientos de terreno: geniales; impresiones en el vuelo: escalofriantes; y las vistas exteriores: soberbias ...
Disponible en PC, AMIGA y ATARI
UBI SOFT
Entertainment Software

VIDEO CONSOLAS

UN JUEGO DIVINO

POPULOUS








MASTER SYSTEM

■ **MASTER SYSTEM**
■ Estrategia/Videoaventura

Imagínate sentado en tu trono en el Cielo, Valhalla u Olimpo, –dependiendo de tu religión–, y decidiendo el futuro de tus seguidores mientras ellos, ajenos a tu voluntad, trabajan duramente la tierra. Pues algo así, más o menos es lo que podrás hacer con «Populous», un gran juego de ordenador que acaba de ver la luz en su versión para la consola Sega de ocho bits.

Si indudablemente el programa de este año ha sido el «Lemmings» de Psygnosis, el que rompió moldes hace dos años fue «Populous». Este, que nos permitía convertirnos, durante unas horas, en todopoderosos dioses, gozó de una concepción absoluta y totalmente original. Primero salió en versión para Atari y Amiga, meses después fue el Pc el que recibió la atención de los programadores del juego... a primeros de año nos llevamos la agradable sorpresa de poder comentar una versión para Megadrive y ahora, ¡tachan! ¡tachan! llega para Master System.

Difícil de entender, fácil de jugar

Lo primero que llama la atención en esta conversión realizada por Tecmagik es su similitud con el resto de las versiones de dieciséis bits. Claro que, lógicamente, al iniciar la partida se aprecian las diferencias entre unas máquinas y otras. Pero antes de pasar a explicároslas vamos a intentar contaros, en dos patadas, en que consiste esencialmente «Populous».

Imaginaros que sois un Dios enfrentado con otro colega de similar profesión por la conquista de un mundo. Cada uno tiene un grupo de adoradores y su principal objetivo será conseguir estos crezcan en número hasta situarse por encima de los del contrario.

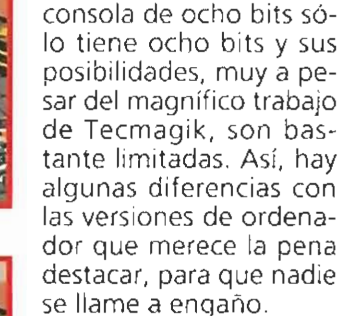
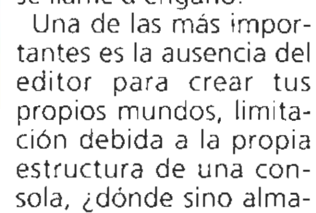
Para lograrlo tu primera ocupación será preparar la tierra para que se pueda construir en ella; cuantas más casas, más adoradores, cuantos más adoradores más energía, –en el juego se llama maná–, y cuanta más energía mayor poder para poder estropear los planes a tu contrincante.

Además, si consigues que el número de tus seguidores aumente podrás enviar a tus enemigos un montón de catástrofes para destruir sus edificaciones y evitar que te superen en número, como terremotos, plagas, pantanos, volcanes o inundaciones.

A grandes rasgos éste es el mecanismo de «Populous», claro que no es tan simple como esto, porque hay infinidad de mundos diferentes por conquistar, y un elevado número de opciones, todas con la idea básica de fastidiar al contrario.

Algunas diferencias esenciales

Aunque la calidad de esta versión Sega de «Populous» sea muy elevada, no podemos olvidar que una consola de ocho bits sólo tiene ocho bits y sus posibilidades, muy a pesar del magnífico trabajo de Tecmagik, son bastante limitadas. Así, hay algunas diferencias con las versiones de ordenador que merece la pena destacar, para que nadie se llame a engaño.

Una de las más importantes es la ausencia del editor para crear tus propios mundos, limitación debida a la propia estructura de una consola, ¿dónde sino almacenar los datos? También se ha eliminado la posibilidad de movimiento libre del cursor por toda la pantalla, una opción que si incluía la Megadrive, y que obliga a un scroll más brusco y una cierta dificultad en llegar a un lugar y luego volver al punto de origen, por ejemplo para crear un terremoto y luego continuar construyendo en el mismo lugar. Tampoco el sonido ha salido bien librado en la transformación de dieciséis a ocho y quizás hubiera sido más efectivo crear una nueva banda sonora y no repetir la de las otras versiones.

De cualquier forma, a pesar de estos pequeños defectos, el "gameplay", que es casi lo esencial, no ha quedado afectado de forma sustancial y hace que el juego sea tan entretenido como lo era en otras máquinas técnicamente mucho más potentes.

Es «Populous» uno de los juegos más "serios", por decirlo de alguna forma, que hemos visto. El grueso manual, muy bueno, por cierto, echará para atrás a todos los aficionados al arcade acostumbrados a conectar el cartucho y comenzar a disparar. Sin embargo, y aún a riesgo de que nos consideréis unos pesados, os diremos que este programa merece que, si tenéis ganas de ver algo verdaderamente original, le dediquéis al menos un par de horitas, tras ellas y una vez aprendida su mecánica estaréis completamente enganchados. No os arrepentiréis, de verdad.

J.G.V.

CONSEJOS Y TRUCOS

■ *Es mucho mejor poseer un montón de pequeños castillos que dedicarte a construir enormes edificaciones.*

■ *No pierdas de vista nunca al líder de la otra deidad, te dará una idea de lo que te está preparando.*

■ *Hacer caballeros tan a menudo como sea posible es una garantía para mantener ocupados a los adoradores de tu contrincante y que olviden por un momento sus tareas de construcción.*

LA PUNTUACIÓN

ORIGINALIDAD
ADICCIÓN
GRÁFICOS
ANIMACIÓN
SONIDO
DIFICULTAD

"Calidad y originalidad a partes iguales en esta genial conversión."

LOCOS SOBRE DOS RUEDAS

MOTOCROSS MANIACS



GAME BOY

■ **GAME-BOY**
■ Arcade deportivo

Cada vez hay más juegos para Game Boy y también cada vez se diversifica más y más su temática. La estrella central de la sección de consolas este mes es un fenomenal cartucho en el que vamos a poder recorrer un montón de circuitos repletos de obstáculos sobre una potente motocicleta.

En «Motocross Maniacs» podremos competir por un récord en cada uno de los recorridos, contra otro motorista manejado por la Game Boy o conectar dos maquinitas con el Game-Link y enfrentarnos contra un amiguete, por supuesto la forma más divertida de disfrutar con él.

Pocos secretos más posee este juego, porque su principal atractivo es el elevado nivel de adicción conseguido por sus creadores.

En lo referente al capítulo técnico os diremos que el cartucho no es en sí mismo nada demasiado espectacular. Los gráficos son pequeños y los circuitos están creados de forma muy similar los unos a los otros, pero, ¿a quién le importa si «Motocross Maniacs» es super-divertido?

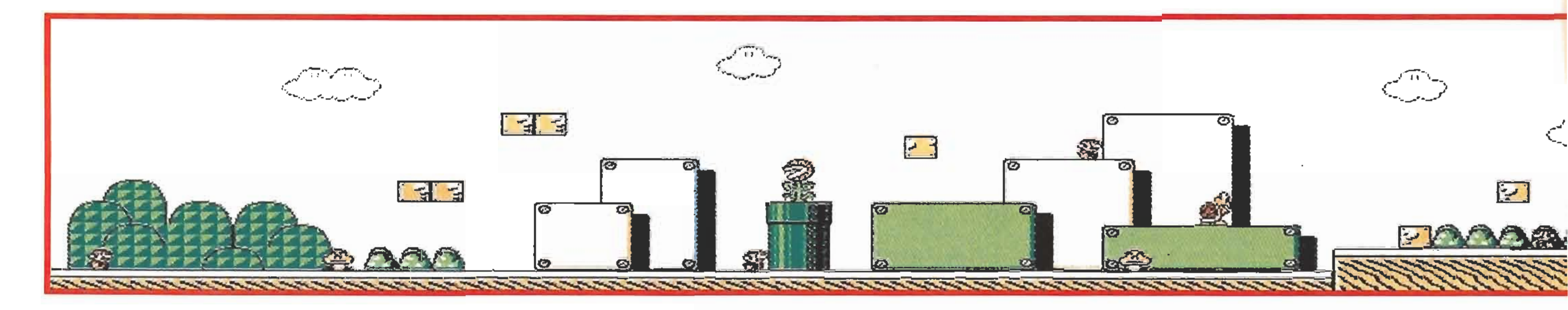
Game Boy, «Motocross Maniacs» y unas horitas libres, es lo único que te hace falta para que te quedes enganchado definitivamente a tu consola portátil. Simplemente genial.

J.G.V.



EL REGRESO DE LOS REYES DEL VIDEOJUEGO

SUPER MARIO BROS 3



NINTENDO
Arcade de plataformas

Ya echábamos de menos las aventurillas de estos dos buenos y divertidos amiguetes que son Mario y Luigi. Menos mal que Nintendo no puede mantener mucho tiempo guardados en el cajón de los proyectos a los que son su mejor tarjeta de visita y la tercera parte de sus paseos por el mundo de la consola está ya disponible en nuestro país. ¿Queréis saber de qué va? ¡Allá vamos!

El Reino de las Setas, lugar habitual donde Mario y Luigi viven con sus amigos era un sitio tranquilo hasta que el malvado Bowser descubrió que podía fácilmente esclavizar a sus habitantes. Por supuesto nuestros colegas no se quedaron cruzados de brazos y consiguieron derrotarle en dos ocasiones. Sin embargo, no lograron destruirle por completo y Bowser ha vuelto de nuevo. Y esta vez no lo ha hecho solo.



CONSEJOS Y TRUCOS

- *Uno de los pocos juegos de los que se puede decir que son imprescindibles para todo videoadicto.*
- *No dejes de intentar entrar en todos los lugares donde tengas opción: descubrirás muchas cosas de valor.*
- *Practica antes de empezar la aventura, esta vez Luigi y Mario tienen una inercia al moverse que necesita ser controlada con destreza.*
- *Intenta recordar, de una partida a otra, donde están las setas que te proporcionan energía y vete de cabeza hacia ellas.*

Breve repaso a la saga

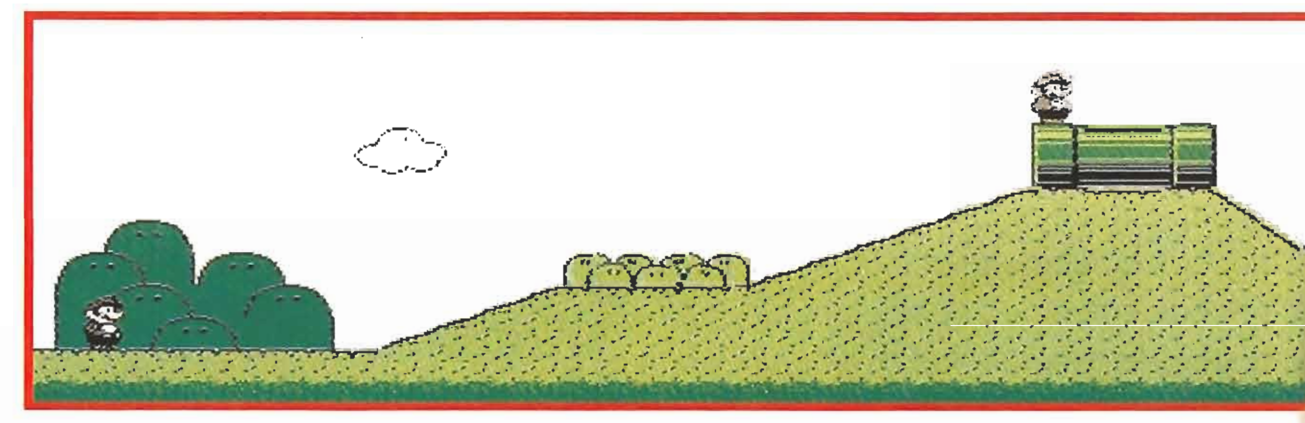
Estamos seguros que todos los que tenéis una NES habéis disfrutado en alguna ocasión con las andanzas de estos dos pequeños hermanos italianos. Ahora tenéis una nueva oportunidad para completar sus aventuras con este «Super Mario Bros. 3» que no tiene nada que envidiar a sus predecesores; al contrario, este nuevo juego supera en mucho a las dos primeras partes.

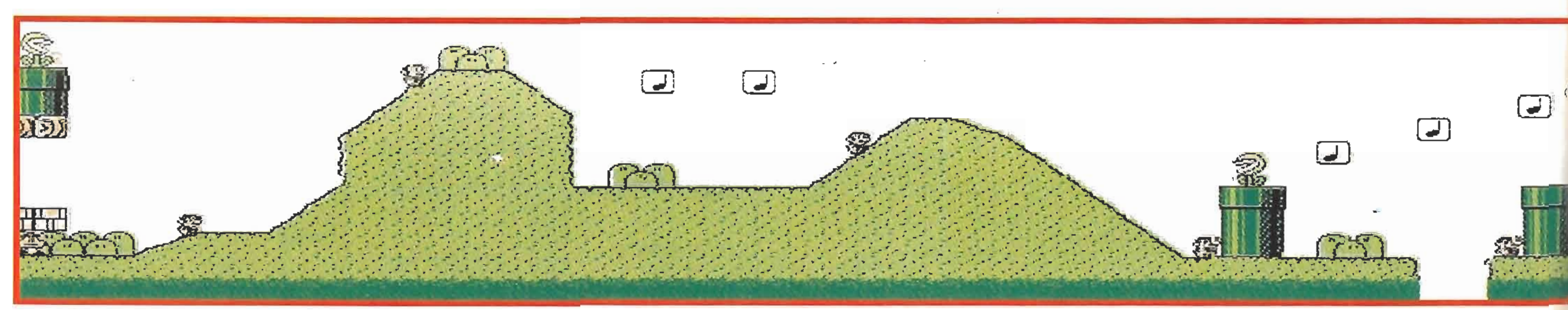
Una de las características principales de los cartuchos de los Mario, además de su sorprendente jugabilidad, es estar repletos de secretos que únicamente descubrirás tras muchas horas de juego, y éste no se diferencia en nada de los anteriores.

Posee infinidad de lugares, aparentemente inaccesibles, donde te encontrarás, de repente y sin saber muy bien cómo, entrando por una tubería o cayendo al vacío. Algunos estarán repletos de ventajas y otros de monstruos, pero lo principal es que «Super Mario Bros. 3» es un inagotable pozo de misterios que le convierten en un juego super-divertido.

Nuestra misión paso a paso

El eterno enemigo de los Mario ha tenido siete hijos, tan malvados como su padre, que se han apoderado de los siete reinos del Mundo de las Setas. Gracias a unas varitas mágicas han convertido en animales a los reyes legítimos y nuestra misión será arreba-





tarles el poder para devolver a los monarcas su forma original. Una vez logrado este loable objetivo, sólo nos quedará entablar la batalla definitiva con Bowser.

Tanto en el modo de uno o dos jugadores la tarea principal de Luigi y Mario es ir de nivel en nivel evitando a los enemigos y consiguiendo el tesoro que se encuentra al final del mismo.

Cuando uno de ellos haya liberado las fases que componen un Reino podrá acceder al castillo del correspondiente hijo de Bowser y allí intentar por todos los medios arrebatarle la varita mágica.

Una de las más curiosas características de este cartucho es que posee varios subjuegos diferentes. Así, por ejemplo, Mario y Luigi es posible enfrentarse en combate singular o también, si nuestro objetivo es obtener puntos extra, resolver una especie de puzzle en el que deberemos hacer buen uso de nuestros expertos reflejos de jugones.

Cualquiera de nuestros dos protagonistas pueden asimismo encontrar un montón de objetos, que aparecerán de la forma habitual, golpeando los bloques, que les servirán para terminar la aventura con más facilidad.

Además, como nota anecdótica e innovadora en esta sorprendente aventura, Mario y Luigi podrán convertirse en castores provistos de una larga cola que usada como arma resulta mortal para sus enemigos. Y hablando de enemigos, os podemos decir que son mucho más graciosos que en los cartuchos anteriores, aunque no debéis dejaros engañar por su inocente aspecto. ¡Acabad con ellos antes de que puedan atacaros!

Mario forever

«Super Mario Bros. 3» es una estupenda continuación de la saga. Si parecía difícil superar las dos primeras partes, Nintendo ha demostrado que cuando se tienen ganas de hacer un buen juego todo se puede conseguir.

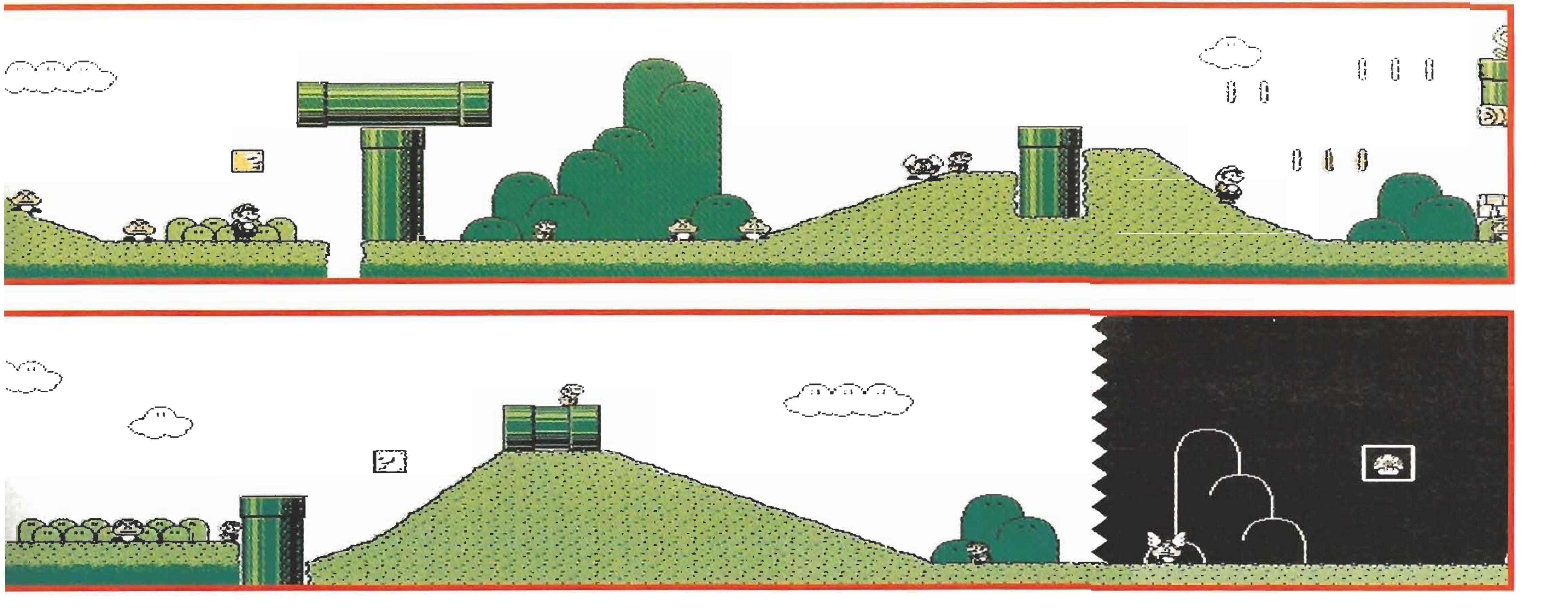
Un cartucho absolutamente recomendable que nos proporcionará horas y horas de sana diversión.

Luigi y Mario, Mario y Luigi, han entrado "a saco" en el mundo de las consolas, dispuestos a hacer una auténtica "vendetta" con sus competidores más directos.

Si con dos cartuchos nos habíamos quedado con ganas de más, este tercero sólo puede ser considerado un aperitivo a la espera del cuarto, del quinto...y de todos los que se nos pongan por delante, que juegos así le devuelven a uno las ganas de vivir enganchado a su consola. ¡Mario forever!

J.G.V.





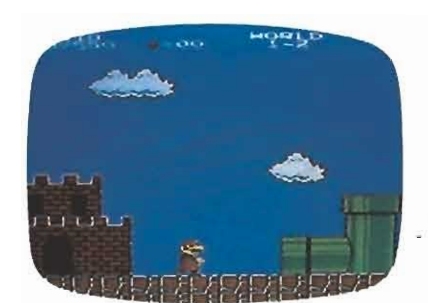


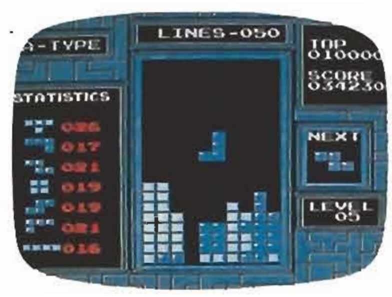
Y&R

DIVERSION 4x4

Con Nintendo llega la diversión total: Super Set™.
Para disfrutar el reto de la acción con cuatro jugadores.
Es una nueva dimensión en videojuegos. Prepárate
para la aventura sin límite.
Y si aún quieres más diversión, completa tu Super Set™
con el NES Advantage™ y el NES Max™.
Dos joysticks profesionales con la más avanzada
tecnología Nintendo.
Comienza la cuenta atrás. Corre a tu tienda a por un
auténtico 4×4. La diversión total para toda la familia.









Triple cartucho que incluye:

- SUPER MARIO BROS.™
- TETRIS.[1]
- NINTENDO WORLD CUP.™ [2]





Distribuidor exclusivo para España

Tels.: 541 84 70 - 542 71 19
541 32 74



LOS MULTIPLES APUROS DE UN APRENDIZ DE BRUJO

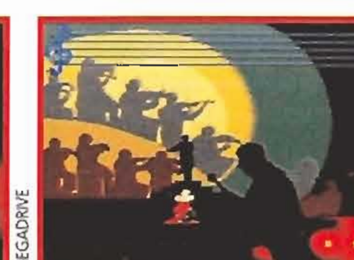
FANTASIA

MEGADRIVE
Arcade



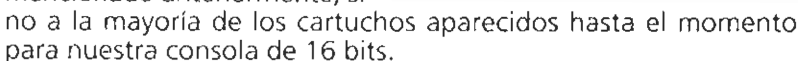






MEGADRIVE

Seguramente todavía os quedará en la boca algo del excelente regustillo que nos dejó «Mickey Mouse: Castle of Ilusion» en su reciente paso por nuestra Megadrive, y ya tenemos de nuevo al archi-popular y orejudo personaje de Walt Disney listo para llenar de diversión nuestros ratos de ocio con un juego que nos atrevemos a afirmar que no solamente supera al título mencionado anteriormente, sino a la mayoría de los cartuchos aparecidos hasta el momento para nuestra consola de 16 bits.



Se trata de «Fantasia», que como veis, está inspirado en la clásica película de Disney que tanto éxito cosechó –probablemente junto con «Bambi», «El libro de la Selva» o «La Sirenita », sea una de las mejores producciones de la historia del dibujo animado–, y que no es otra cosa que un fascinante arcade de espectacular concepción técnica (baste echarle un vistazo a la calidad gráfica o a ese fantástico efecto que logra el «scroll» de los decorados de primer plano), y complejo desarrollo, provocado más por el número de niveles y su elevada dificultad que por las propias acciones que en ellos tenemos que desarrollar. En realidad éstas no difieren demasiado de lo que el no menos popular «Mario Bros» nos tenía acostumbrados, es decir, caminar, eso sí, con pies de plomo y acabar con nuestros enemigos disparándoles o más frecuentemente pisándoles.

Todo por la música

El objetivo de todo ello es recuperar las notas musicales del pentagrama de nuestro amigo Mickey, el pequeño y simpático aprendiz de brujo, robadas por un maléfico viento mientras nuestro héroe dormía descuidadamente.

Ahora las notas se hallan repartidas por diversos mundos, que componen los diferentes niveles que debemos recorrer en compañía de nuestro valeroso amigo.

Los ataques de nuestros osados enemigos serán incesantes mientras dure nuestro periplo, pero afortunadamente, como ya os avanzábamos, contamos con dos métodos para deshacernos de ellos: utilizar nuestros hechizos, que lamentablemente se irán agotando a medida que hagamos uso de ellos, o bien simplemente saltar y tratar de pisar a nuestros adversarios (muy importante que al hacerlo no olvidéis pulsar la tecla de abajo), cosa nada fácil pero sumamente útil, pues normalmente los hechizos resultan del todo insuficientes para acabar con la gran cantidad de enemigos que nos atacarán.

La evolución de la técnica

Los escenarios no sólo desprenden una excelente calidad gráfica, sino que además se nos revelan como toda una fuente de continuas sorpresas y nuevas trampas, que ponen a prueba nuestras habilidades casi cada instante. No faltan en el juego las inevitables plataformas móviles que nos obligarán a convertirnos en auténticos maestros del salto, como tampoco han pasado por alto la cita las habitaciones de bonus que nos proporcionarán una excelente oportunidad para incrementar nuestro marcador.

«Fantasia» es un espectacular derroche de la cualidad que precisamente da nombre al juego, y sin lugar a dudas uno de los mejores arcades que hemos visto en los últimos tiempos. Lástima tan sólo que el nivel de dificultad en algunas ocasiones llegue a convertirse en un incordio realmente fastidoso.

J.E.B.

CONSEJOS Y TRUCOS

■ ***Reserva tus hechizos para los momentos más comprometidos, y en el resto de los casos intenta eliminar a tus enemigos saltando sobre ellos. No olvides tampoco recoger los libros voladores para incrementar tu número de hechizos.***

■ ***No desperdicies ninguna oportunidad para aumentar la cifra de puntos de tu marcador, pues si es lo suficientemente elevada podrás obtener el paso a un nuevo nivel, incluso sin haber recogido todas las notas musicales necesarias.***



DRAGONES Y BURBUJAS

BUBBLE BOBBLE

MASTER SYSTEM
Arcade de plataformas

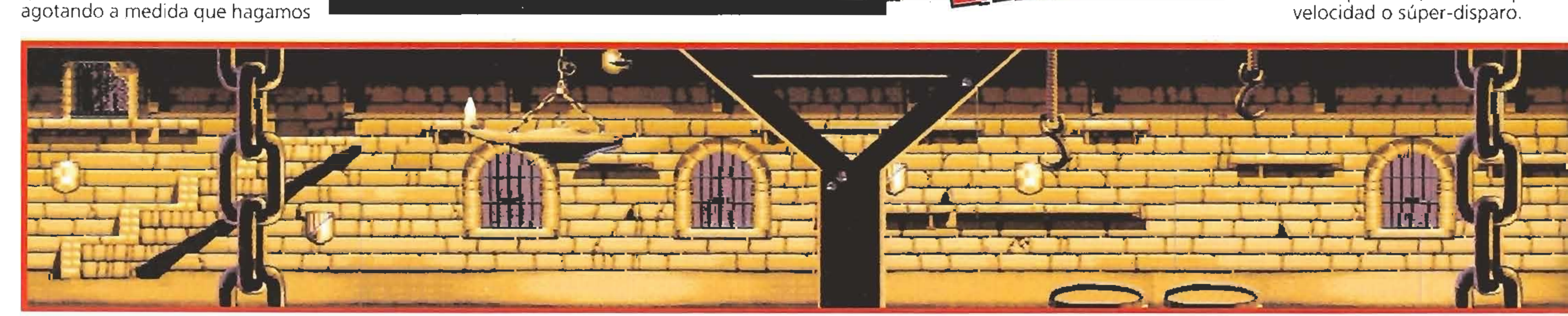
Debemos confesarlo. Resulta todo un placer reencontrarse frente a frente con uno de nuestros arcades favoritos desde siempre; ni más ni menos que el super-divertido, ultra-adictivo y burbujeante, además de clásico entre los clásicos dentro de los juegos de plataformas, «Bubble Bobble».

Y resulta también reconfortante comprobar que aunque cambie la máquina para la que es versionado, posea más o menos bits, y difiera la resolución gráfica o la riqueza de colorido, «Bubble Bobble» es capaz de de continuar cautivándonos como el primer día en que tuvimos la fortuna de jugarlo, gracias a una cualidad que se mantiene inalterable, su increíble adicción.

Su desarrollo, como bien recordaréis, no puede ser más sencillo. Consiste en atrapar con nuestras burbujas a los enemigos que pululan por la pantalla, para, una vez que estén encerrados en su interior mandarlos a paseo haciendo explotar las burbujas. Exterminados todos nuestros adversarios, el paso a la siguiente pantalla se producirá de forma automática.

A diferencia de otras versiones ya conocidas, este «Bubble Bobble» para la Master System nos ofrece la nada despreciable cifra de doscientos niveles a recorrer.

En esta difícil empresa seremos ayudados por la multitud de objetos que encontraremos en nuestro camino y que aunque en ocasiones sólo nos servirán para incrementar nuestra puntuación, en otras proporcionarán a nuestros dragoncillos diferentes poderes especiales, como súper-velocidad o súper-disparo.









En el apartado de los peligros hay que mencionar que una excesiva tardanza en nuestra tarea de eliminación de enemigos provocará la aparición del causante de todas nuestras desdichas, el malvado barón Von Bubbla, que nos perseguirá de forma implacable para acabar con una de nuestras vidas.

También resulta novedosa la inclusión de un sistema de claves que nos permite volver a comenzar la partida en niveles avanzados, lo cual, unido a que se ha mantenido la opción original de juego simultáneo para dos personas, dota al juego de un interés todavía mayor, solamente contrarestado por una calidad técnica que de forma global se queda en el terreno de lo correcto.

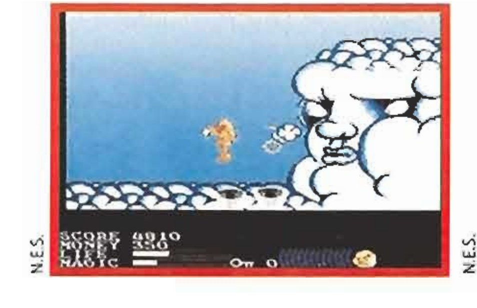
J.E.B.



¡QUE DIFICIL ES SER UN HEROE!

IRON SWORD

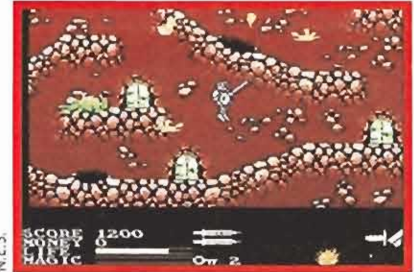
N.E.S.
Videoaventura/Arcade





Si en nuestro pasado encuentro del mes de Octubre desfiló por esta misma sección «Fortress of fear», –la décima entrega para Game Boy de «Wizards & Warriors»–, el juego más exitoso que, hasta el momento, los "ex-Ultimate" Chris y Tim Stamper, ahora más conocidos como Rare Ltd., han creado para los usuarios de consolas Nintendo, en esta ocasión lo que nos llega es la versión para la N.E.S. de «Iron Sword», la segunda parte de esta conocidísma saga fuera de nuestras fronteras.

El juego es –no podía ser de otra manera– una sensacional mezcla de arcade y videoaventura protagonizado por un saltarín caballero medieval, y se caracteriza por algo que, si bien nunca faltó en los juegos de Ultimate, nunca tampoco alcanzó niveles tan espectaculares como ahora. Estamos hablando de la dificultad, que roza, en algunos puntos del juego, niveles sencillamente desquiciante.







Un buen argumento de partida, –otro aspecto imprescindible en los juegos de los hermanos Stamper–, está también presente dentro de los elementos que dan forma a este «Iron Sword», y de hecho se puede considerar como uno de sus mayores atractivos ya que consigue ambientar perfectamente al jugador.

Encarnamos el papel del bondadoso caballero Kuros, cuyos dominios, conocidos como Sindarin, han sido atacados por el perverso Mago Malkil, que ha enviado su furia en forma de cuatro espectaculares guardianes que representan a los cuatro elementos mágicos, Tierra, Viento, Aire y Fuego, para arrasar cuanto encuentren a su paso.

Nuestro objetivo es visitar los diferentes escenarios que componen Sindarin, recuperar los cuatro trozos en que ha sido dividida la mágica Espada de Hierro (Iron Sword), el único arma capaz de derrotar al temible hechicero, si bien deberemos tener en cuenta que cada guardián custodia uno de los fragmentos.

En nuestro periplo tendremos, sin embargo, que acometer un sinfín de tareas intermedias, que irán desde recoger llaves con las que abrir cofres (en cuyo interior encontraremos todo tipo de objetos de gran utilidad como armas, cascos, escudos o pociones mágicas), pasando por recoger valiosos tesoros que posteriormente podremos intercambiar en las tiendas, y por supuesto, combatir en todo momento contra los secuaces de Malkil que nos atacarán sin descanso mientras recorremos Sindarin en busca del camino correcto hasta nuestro objetivo final.

Muchas más sorpresas, como estancias ocultas, nos depara nuestra peligrosa aventura, aunque contamos con la ventaja de que en cualquier momento podremos acceder a una pantalla en la que se nos facilitará una clave que nos permitirá reiniciar la partida en esa misma situación tras perder todas nuestras vidas y los consiguientes Continues.

Ya sabemos que pensaréis que nos ponemos "muy pesaditos" con Ultimate y Rare, pero es que es verdad, la gran mayoría de sus juegos es una auténtica gozada. Eso sí, como ya os advertíamos al principio, la soberbia calidad técnica queda contrastada por una dificultad a todas luces excesiva. Lástima, qué le vamos a hacer, todo no puede ser perfecto...

J.E.B.





IMITANDO A UN CLASICO

PAPER BOY

GAME BOY
Arcade



Que levante la mano quien no conozca el «Paperboy». La verdad es que pocos juegos ha habido tan versionados como éste y pocos también tan vilmente maltratados por sus programadores. Esperábamos que ahora el resultado hubiera sido definitivo, pero todas las máquinas tienen sus limitaciones y «Paper Boy» es el primer juego que refleja esa limitación.

Así lo prueba su banda sonora que, extrañamente y aunque parece sacada de la máquina original, resulta monótona y aburrida. Además, el movimiento de nuestro personaje no es nada del otro mundo e incluso en los giros a derecha e izquierda la perspectiva de la bicicleta aparece distorsionada. Los gráficos de los enemigos tampoco están demasiado logrados y más de un objeto con los que podemos chocar se adivina más que verse. Y para completar el cuadro, «Paper Boy» es terriblemente difícil.

Aunque la Game Boy tiene una dura competencia en este mercado Nintendo siempre ha contado en su favor con la cantidad y la innegable calidad de sus juegos. Tal vez la razón por la que este «Paper Boy» no cumple ésta última premisa sea que el cartucho no ha sido producido por ellos sino por Mindscape, pero no llega al nivel habitual. ¡Lástima que nos acostumbremos tan fácilmente a lo bueno!

J.G.V.



AL RESCATE DEL NINJA

SHINOBI

GAME GEAR
Juego de lucha


GAME GEAR


GAME GEAR


GAME GEAR


GAME GEAR

Pese a contar con un buen número de detractores que –no sin falta de razón– acusan a los juegos de artes marciales de adolecer de una escandalosa falta de originalidad y de copiarse a sí mismos una vez tras otra, este tipo de programas continúan contando con las preferencias de una buena parte de los usuarios, que suponemos hacen ojos ciegos a lo antes mencionado, y se preocupan exclusivamente de disfrutar la jugabilidad e intensidad de juegos como este «Shinobi» en versión Game Gear que ahora nos ocupa.

El juego, a falta de elementos novedosos, como ya es habitual, por lo menos nos ofrece una excelente demostración de los fenomenales arcades que se pueden realizar para una consola portátil cuando se sabe y se quiere hacer.

A base de buenos gráficos, movimientos y jugabilidad se pueden subsanar otros aspectos tan negativos como ofrecerle al jugador un desarrollo que en poco se diferencia de otras producciones que éste ya haya jugado con anterioridad.

El juego nos sitúa inmersos dentro de una compleja trama en la que cuatro ninjas, –mandados por Oboro, el sumo maestro de Ninjitsu, para que os enteréis de una vez por todas quién dirige aquí el cotarro– han desaparecido misteriosamente.

Lo más sorprendente del caso es que se han esfumado de pronto, mientras realizaban una investigación sobre la veracidad de un rumor que hablaba de la existencia de actividad de las fuerzas del mal en ciertas zonas del valle Ninja. Lógicamente los hechos prueban que algo desconcertante está ocurriendo allí.

Ahora tú, Joe Mushahsi, o como eres más conocido, el Ninja Rojo, deberás internarte de nuevo en las cuatro zonas a las que fueron enviados, para tratar de rescatarles y además acabar de una vez por todas con la presencia de las fuerzas malignas.

Nuestro objetivo es por tanto seleccionar, en el orden que deseemos, los diferentes niveles, recorrerlos por completo y tratar de derrotar al guardián del final del nivel.

De ésta poco innovadora manera conseguiremos rescatar a uno de los cuatro ninjas. A partir de ese momento podremos también seleccionar a dicho ninja para combatir en cualquier momento del juego. Este particular es de vital importancia, pues cada uno de los ninjas posee sus propias habilidades lo que nos facilitará superar situaciones muy concretas.

Por lo demás el juego nos ofrece los clásicos elementos de este tipo de arcades, incluida la posibilidad de recoger diferentes «items» que nos proporcionarán desde vidas o unidades de energía, a poderes especiales para derrotar a todos los enemigos que se encuentren en ese instante en pantalla.

No es original, no es innovador, y no añade nada nuevo, pero «Shinobi» es un arcade de excelente calidad técnica y jugabilidad y adicción a toda prueba, o por lo menos los suficiente como para que nos parezca oportuno recomendároslo.

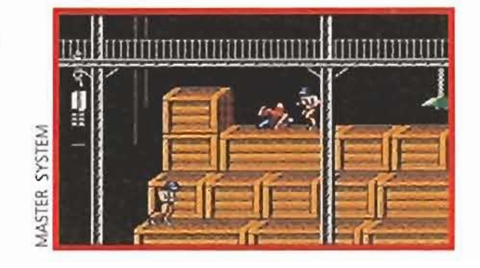
J.E.B.



EL HOMBRE ARAÑA NO ENGAÑA

SPIDER-MAN

MASTER SYSTEM
Arcade


MASTER SYSTEM

Los héroes del cómic continúan siendo una estupenda y rentable fuente de inspiración para la creación de nuevos video-juegos, que les sitúan como protagonistas de aventuras en ocasiones tan rocambolescas y peligrosas, como las que acostumbran a narrarnos desde las páginas que les han visto nacer y crecer en popularidad.

En esta ocasión le ha tocado el turno al super-héroe que, probablemente después del inefable Superman, más éxito ha cosechado entre los aficionados al cómic más clásico: se trata de Spiderman, el hombre-araña, que como probablemente sabréis no es sino el resultado de que una araña afectada por radiaciones nucleares picase al joven reportero Peter Parker, que desde ese momento –y al igual que su colega Clark Kent– ha asumido una doble identidad y una vida paralela, compartiendo su trabajo de periodista con su faceta oculta de Hombre-araña.

También sabréis seguramente que todo super-héroe cuenta con un antagonista a su sombra, y si en el caso de Superman era el perverso Lex Luthor quien continuamente luchaba por derrotar a nuestro ídolo, en el caso de Spiderman nos enfrentaremos contra el no menos malvado Kingpin, todo un maestro de la perversidad, y principal causante del enredo que da forma a la aventura que nos propone este nuevo cartucho para nuestra consola: ni más ni menos que la colocación de una gigantesca bomba que en caso de no ser desactivada a tiempo hará saltar por los aires a la ciudad de Nueva York en el inquietante plazo de 24 horas.

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

Afortunadamente los poderes de Spiderman son muchos, y por ello, para enfrentarnos contra nuestros enemigos, localizar la bomba y salvar la ciudad contamos con habilidades tan curiosas como trepar por los edificios, utilizar como liana nuestra tela de araña, propinar todo tipo de contundentes golpes y atrapar en nuestra arácnida red a los secuaces de Kingpin, que quedarán inmovilizados durante algunos instantes.

Tal vez precisamente por ser la movilidad y la agilidad dos de las características más destacables de nuestro héroe, el juego es también todo un derroche de rapidez, espectaculares movimientos y acción sin freno, mientras recorremos los edificios para llevar a buen fin nuestra misión.

Si a todo lo mencionado le añadimos una excelente puesta en escena conseguida gracias la buena calidad gráfica del juego, lo que nos queda es un arcade de lo más recomendable y entretenido que cuenta además con el interés añadido de estar protagonizado por un personaje tan popular como Spiderman.

J.E.B.

LA PUNTUACION
ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD
"Un derroche de calidad técnica para un divertido arcade."

¡MENUDO PAJARO!

FLICKY

MEGADRIVE
Arcade de plataformas

Con lo de los arcades de plataformas ya se sabe lo que puede suceder, que a veces, a base de pura sencillez nos ofrezcan un desarrollo de adicción incomparable o que, por el contrario, lo que debería ser una cualidad se convierta en un defecto que acabe por anular todo el posible interés sobre el juego.

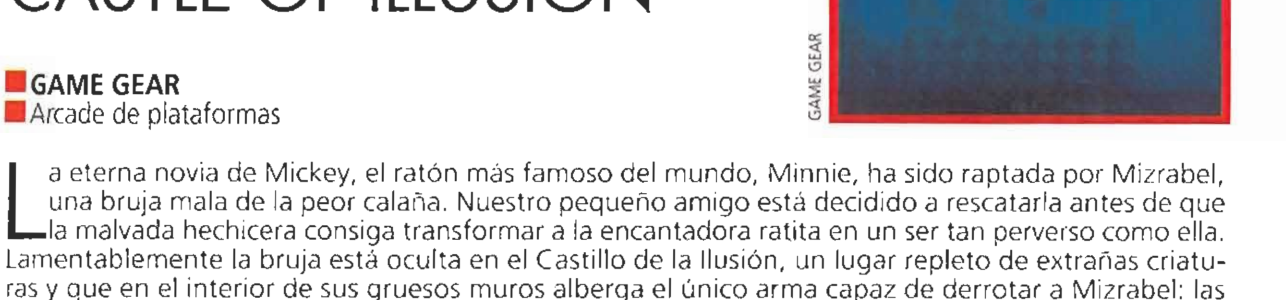
Mucho nos tememos que este «Flicky» es perfectamente englobable dentro de este último grupo, ya que lo elemental de muchos de sus aspectos, como sus gráficos o el ya mencionado desarrollo, en lugar de conferirle adicción o jugabilidad sólo le proporcionan un aspecto bastante mediocre y una nula capacidad para engancharnos.

El sistema de juego nos propone sencillamente pasearnos por unas pantallas que poseen la capacidad de ser en cierta forma circulares, es decir, si salimos por su izquierda volvemos a aparecer por la derecha, mientras ejercemos de ángel de la guarda de un montón de simpáticos pajaritos que, de no ser rescatados por nosotros y conducidos a la puerta de salida del nivel,


MEGADRIVE

¡HAY UN RATON EN MI CONSOLA!

CASTLE OF ILLUSION



■ **GAME GEAR**
■ Arcade de plataformas

La eterna novia de Mickey, el ratón más famoso del mundo, Minnie, ha sido raptada por Mizrabel, una bruja mala de la peor calaña. Nuestro pequeño amigo está decidido a rescatarla antes de que la malvada hechicera consiga transformar a la encantadora ratita en un ser tan perverso como ella. Lamentablemente la bruja está oculta en el Castillo de la Ilusión, un lugar repleto de extrañas criaturas y que en el interior de sus gruesos muros alberga el único arma capaz de derrotar a Mizrabel: las Siete Gemas del Arco Iris. Sólo cuando Mickey consiga estos siete tesoros podrá liberar a su amada, pero para que eso ocurra necesita nuestra colaboración. La aventura está servida chicos, el resultado del rescate depende ahora únicamente de vosotros.

Mickey ha sido el primer personaje de Walt Disney que ha recibido la atención de Sega. «Castle of Illusion» para Game Gear es la versión ocho bits del cartucho que apareció para Megadrive hace un par de meses. Y de verdad que hay que descubrirse ante ella.

Dividido en seis niveles interconectados entre sí, el juego, es un típico arcade de plataformas repleto de grandes y originales detalles. Cada sección del enorme mapeado oculta innumerables secretos que tendremos que descubrir paso a paso, un poco al estilo de los juegos de los Mario Bros., –que nos perdonen los incondicionales de Sega–, o de la saga Wonder Boy. «Castle of Illusion» es una auténtica película de Disney transformada en bits, en programa informático.

Si el mago de los dibujos animados todavía estuviera entre nosotros seguramente estaría encantado del tratamiento que la multinacional japonesa ha dispensado a su personaje más querido. Encantado porque a pesar de que la Game Gear es una máquina con menor capacidad que la Megadrive, en ningún momento se nota la diferencia. Bueno, seamos sinceros, quizás en el aspecto sonoro sí se aprecie, pero aparte de esto, bien podría tratarse del mismo juego en la misma consola. «Castle of Illusion» es un cartucho muy trabajado, realizado pensando en vosotros, jugones profesionales, que estabais esperando un programa que fuera divertido, adictivo y estuviera bien hecho. Además no podréis quejaros, porque tenéis Mickey para mucho tiempo ya que si hay algo que pueda caracterizar al juego es su enorme nivel de dificultad, con lo que os va a costar sudar tinta el llegar a completarlo.

Por lo demás el estreno consolero del genial ratón, que aunque no lo parezca ya ha cumplido cincuenta años, tiene todas las cualidades necesarias para convertirse en uno de esos cartuchos imprescindibles, en una pequeña obra de arte.

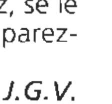
«Castle of Illusion» es uno de los juegos que cuando se termina se guarda en un cajón pero sobre el que se vuelve una y otra vez, se le limpia el polvo y se le conecta de nuevo a la consola, sin que parezca que ha pasado el tiempo por él.

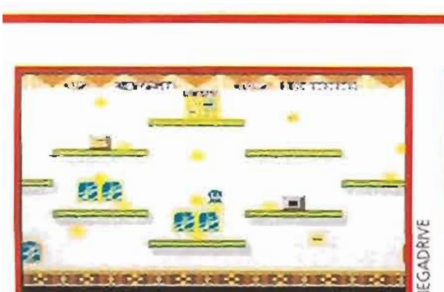
J.G.V.

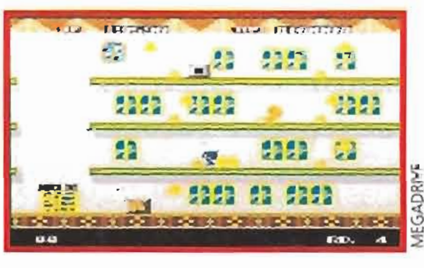
LA PUNTUACION

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Un cartucho que por su dificultad te durará un montón."









podrían acabar en las garras de una banda de poco escrupulosos y hambrientos "mininos" que además se convertirán en un serio peligro para nuestra propia integridad.

Total, que todo lo que tenemos que hacer es saltar de plataforma en plataforma, recoger a los pajarillos –que de forma instintiva se situarán tras nosotros y nos seguirán donde vayamos– y conducirlos a la puerta de salida, para obtener el paso hacia el siguiente nivel.

La cosa no da para más, y si quitamos la existencia de niveles de bonus y la posibilidad de arrojarle objetos a los gatos para deshacernos momentáneamente de ellos, todo lo que nos queda es lo ya dicho: un arcade de plataformas bastante simplón, no especialmente adictivo y técnicamente mediocre hasta niveles nunca vistos en una consola de 16 bits. Suena duro, pero es verdad. Tal vez la próxima vez tengan más suerte.

J.E.B.

LA PUNTUACION

ORIGINALIDAD
ADICCION
GRAFICOS
ANIMACION
SONIDO
DIFICULTAD

"Demasiado simplón y reiterativo como para resultar divertido."

ESPADA Y BRUJERIA

ONSLAUGHT

■ **MEGADRIVE**
■ Arcade y estrategia







Gargore es una tierra gobernada por una férrea dictadura. Los ejércitos del Tirano campean a sus anchas por el antaño pacífico país, sin que nadie se atreva a oponerse a sus temibles guerreros. Sin embargo parece que la hora de la libertad ha llegado.

Balthusar, hijo de Donkar, asesinado vilmente para robarle sus posesiones, está dispuesto a vengar la muerte de su padre. Junto a un grupo de leales súbditos deberá reconquistar todos los reinos que formaban Gargore para, con todas las fuerzas de nuevo unidas bajo un mismo Señor marchar contra el Tirano.

«Onsalught» trae a nuestras mentes de arcadeadictos claras referencias de juegos como «Barbarian», «Targhan» o «Torvak the Warrior». Aunque inédito en nuestro país, este programa salió al mercado en versiones para dieciséis bits hace ya algunos meses, y, todo hay que decirlo, no cosechó demasiado éxito.

La versión Megadrive, realizada por Accolade, es, de todas formas, muy interesante. Aunque con ciertos toques de estrategia, –averiguar los reinos más débiles para iniciar el ataque por allí, usar embrujos en el momento adecuado, etc.–, «Onslaught» es un arcade de esos en los que la acción no se detiene.

Como ya os habréis podido imaginar tendremos control directo sobre Balthusar, un "musculitos" tipo Schwarzennegger, y con él deberemos recorrer el campo de batalla y el castillo del enemigo de turno, construido a base de fondos y plataformas, matando a todo aquel que se nos ponga por delante.

Cada guerrero al morir dejará en su lugar un icono que recogeremos al pasar sobre él y nos proporcionará armas, talismanes o hechizos. Cuantos más recojamos más poderoso será nuestro ejército.

El juego, en apariencia sencillo, es bastante más difícil y complejo de lo que en un principio pudiera suponerse. Principalmente porque no sólo deberéis luchar contra los enemigos sino tener en cuenta sus características de fuerza, energía, habilidad..., su Protector, un súper malo que se enfrentará a nosotros si conseguimos dos victorias, una en el campo de batalla y otra en el asedio al castillo, y no perder de vista los indicadores que marcan la fuerza de nuestro ejército, porque también podremos ser conquistados si les dejamos disminuir demasiado.

Técnicamente, «Onslaught» es casi perfecto. Posee unos sensacionales gráficos, y aunque su movimiento no está a la misma altura tampoco puede decirse que influya negativamente en el desarrollo del juego. La única pega que se le puede poner a este cartucho es haber complicado la tarea algo más de la cuenta. ¿No habría sido mejor decidirse por el arcade y dejarse de historias añadidas? Nunca se sabe.

Por nuestra parte os diremos que aunque «Onslaught» es un programa muy bueno, va a necesitar poner bastante de nuestra parte para llegar a disfrutar de él como de verdad se merece. Ya sabéis, si os gustan los cartuchos "bárbaros" y estáis dispuestos a entregaros en cuerpo y alma a vuestra Megadrive, Balthusar y su complicada misión os están esperando.

J.G.V.



MAYORISTA OFICIAL DE COMMODORE ESPAÑA S.A.

EN CASTELLANO Y DISCOS DUROS CON SOFTWARE TAMBIEN EN CASTELLANO

CD - ROM A 500/A2000



89.900 pts.

Y AHORA DISPONIBLE ¡¡¡ ACTION REPLAY III !!!

FOTO 2 AL MONTAR EN CAJAR EN MARCO LOS PRECIOS PISAN LA FOTO

PARA A500 14.500 ptas.

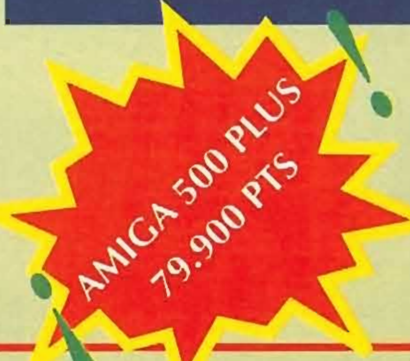
PARA A2000 ... ptas.

AMIGA 2.000

AMIGA 500

IMPRESORAS ¡CABLES INCLUIDOS!

STAR LC 200 COLOR	41.900
STAR LC 20 B/N	31.900
CARTUCHO TINTA	1.200
CARTUCHO TINTA COLOR	2.800
STAR LC 200 24 AGUJAS	57.900
STAR LC 200 24 AGUJAS COLOR	67.900
EPSON LQ 200 24 AGUJAS	49.900
EPSON LQ 450	57.900
NEC P20 ¡24 AGUJAS!	57.900



INCLUYE RELOJ INTERNO,1 MB MEMORIA CHIP AMPIABLE A 2MB, KICKSTART 2.0, WORKBENCH 2.04, SUPER DENISE, NUEVO FAT AGNUS, NUEVO GARY, MEMORIA DIRECIONADA A CHIP DESDE EL BUS INTERNO, SOPORTA LAS NUEVAS RESOLUCIONES GRAFICAS DEL AMIGA

NOVEDAD ATONCE PLUS



CPU 80286 16 Mhz / Memoria RAM 512 KB / Posibilidad de coprocesador aritmético 80 C 287-12 / Funciona plenamente en Multitarea / Trabaja con Discos Duros compatibles Commodore / Soporta unidades de 3.5 y 5.25 / Emula Tarjeta EGA/ VGA monocromo, CGA 16 colores, Hercules, Olivetti, Toshiba 3100 / Soporta sonido, reloj a tiempo real y cmos RAM / Funcionan las versiones de MSDOS 3.2 hasta 5.0, DR-DOS 5.0 y 6.0 / Interface paralelo es usado como LPT1 / El ratón de amiga es utilizado como ratón de Microsoft / Incluye Disco conteniendo la instalación, emulación y utilidades / MSDOS no incluido ...... 39.900 pts.

ADAPTADOR A2000 ....9.000 PTAS.

SUPER OFERTA Atonce 7 MHz por sólo 29.900 ptas.

IMPORTACION
AMIGA 500 ... 56.900
AMIGA 2000 ... 112.900
NACIONAL
AMIGA 500 ... 59.900
modulador (9.900) GRATIS
AMIGA 2000 ... 139.000
A 2000 + PACK
(Creación y fantasía) ...187.900

A TODOS SE LES INCLUYE 150 PROGRAMAS DE DOMINIO PUBLICO

TARJETA ACEL. COMMODORE
68030, 2 Mb RAM ... 109.900 Pts
68030, 4 Mb RAM ... 149.900 Pts
A500/2000
MEGAMIDGET RACER
2 Mb de RAM ...... 186.900 Pts

AMPLIACIONES DE MEMORIA PARA A500



- AMPLIACION, 2 Mb. 1 MbCHIP MEM. SUPPORT ......23.900 Pts.
- AMPLIACION 512 KB CON RELOJ PARA A500 ......7.400 Pts.

¡INCREIBLE! OFERTA !!

PARA UN TRABAJO PERFECTO PROTEJE TUS OJOS.
FLICKERSET: A-2000 A-500
MONITOR MULT.+ FLICKERFIXER ... 69.900
EVITA EL MOLESTO PARPADEO

¡¡BUSCAS UNA CONSOLA? SEGA,NINTENDO,GAMEBOY... LLAMANOS!!! TENEMOS LA MEJOR OFERTA NACIONAL!

NOVEDAD -ALUCINANTE-



Dispone de las versiones originales de la maquina recreativa de juegos como Dragons Lair, Space Ace... y otros titulos disponibles, posibilidad de poner musica en Compact y Laser Disc (que incluyen imagen y sonido). Tambien peliculas en Laser Disc. Pidenos informacion.

109.900 Ptas. Incluye LASER DISC DRAGON'S LAIR + CABLE+DISCO SOFTWARE. TAMBIEN DISPONIBLE PARA PC Y ATARI ¡CONSULTANOS!



OFERTA NAVIDAD CONSOLAS

"GAMEBOY"

1 •GAME BOY 12.900

CONSULTA NUESTRAS ULTIMAS NOVEDADES, MAS DE 180 TITULOS, Y A UNOS PRECIOS INCREIBLES

"SEGA GAME GEAR"

1 •GAME GEAR + COLUMNS 18.900
2 •GAME GEAR + COLUMNS + SUPER MONACO GP 19.900

LISTA DE JUEGOS

BASEBALL, COLUMNS, DEVILISH, FANTASY ZONE, G.G. SHINOBI, G-LOCK, GOLF, GRIFFIN, HALLEY WARS, HASTE, GLORY, HEAD BUSTER, KLETK, CONECTION, MAGICAL TARU, MAPPY, MICKEY MOUSE, OUT RUN, PAC MAN, PENGO, POP BREAKER, PSYCHIC W., PUTT Y PUTTER, REGKYU, SHANGAI 2, SHIKINJO, SHINOBI SKEEK, SOKOBAN, SUPER MONACO G.P. WAGAN LAND, WONDERBOY, WOODY POP

PRECIOS INCREIBLES. CONSULTANOS.

MEGADRIVE

1 •MEGADRIVE + MOONWALKER 25.500
2 •MEGADRIVE + MOONWALKER + ALTERED BEAST 27.700
3 •MEGADRIVE + MOONW. + ALT. BEAST + SONIC 29.900

SUPER FAMICON

1 •SUPER FAMICON + 1 JUEGO FINAL FINAL FIGHT ...30.000

GAMEBOY INCLUYE TETRIS + AURICULARES + CABLE 2 JUGADORES + PILAS

LISTA DE JUEGOS

ACTRAIZER	6.500
AUGUSTA GOLF	7.200
BIG RUN	6.500
BOMBUZAL	7.900
DARIUS TWIN	8.500
DODGEBALL	11.200
FINAL FIGHT	8.500
GRADIUS	7.900
HOLE IN ONE GOLF	7.200
HYPER ZONE	11.200
JERRY BOY	10.500
LITTLE NINJA	10.500
PRO BASEBALL	7.200
PRO SOCCER	11.200
POPULOUS	5.500
SD GUNDAM(GREAT BATTLE)	7.200
SIM CITY	6.500
SUPER GHOULS 'N' GHOST	11.200
SUPER STADIUM	7.200
SUPER TENNIS	11.200
ULTRAMAN	7.900
ULTRA BASEBALL	7.200
UN SQUADRON	11.200
Y'S 3	7.200

PRECIOS INCREIBLES. CONSULTANOS

TITULOS

¡INFORMATE! AHORA PROGRAMAS PARA CDTV. PIDE NUESTRA LISTA ¡LOS AUTENTICOS PARA TI! ¡NO TE PIERDAS ESTE LUJO!

TITULOS	Precio AMIGA	PC.
RAINBOW COLLECTIONS	3.100 pts.	
WINNING FIVE	4.000 pts.	
BATTLECHESS II	3.700 pts.	4.100 pts.
INT. CHAMPION ATHLETICS	3.700 pts.	
VIRTUAL WORLDS	4.100 pts.	4.100 pts.
MONOPOLY	3.100 pts.	
ZONE WARRIOR	3.600 pts.	
VIRTUAL REALITY	4.600 pts.	4.600 pts.
DARKMAN	3.800 pts.	
ARMALYTE	3.700 pts.	
BILLIARDS II	3.700 pts.	
ELF	3.500 pts.	
FRENETIC	3.700 pts.	
OUTZONE	3.700 pts.	
MANCHESTER UNITED EUROPE	3.700 pts.	3.600 pts.
STRATEGO	3.500 pts.	
BRIGADE COMMANDER	3.600 pts.	
DOUBLE DOUBLE BILL	4.600 pts.	
GEM "X"	3.700 pts.	4.200 pts.
WHITE SHARKS	3.700 pts.	
P.P.HAMMER	3.700 pts.	
GALACTIC I. NY	4.200 pts.	4.200 pts.
PGA. TOUR GOLF	3.600 pts.	3.600 pts.
UMS II	4.100 pts.	5.100 pts.
METAL MASTER	3.600 pts.	3.600 pts.
POWER MONGER DATA DISK	2.600 pts.	
SUPERCARS II	3.600 pts.	
SWITCH BLABE II	3.600 pts.	
TV SPORTS BASKETBALL	4.100 pts.	4.600 pts.
WORLD AT WAR	3.500 pts.	
WAR JEEP	3.600 pts.	
PRO TENNIS II	3.600 pts.	4.100 pts.
VIRTUAL REALITY II	4.000 pts.	
GODS	4.100 pts.	
GAUNTLET III	3.600 pts.	
GRAND STAND	4.000 pts.	
THUNDERHAWK	4.100 pts.	
THE EXECUTIONER	3.600 pts.	
GUNBOAT	3.600 pts.	
WONDERLAND	4.100 pts.	4.600 pts.
MOONSHINE RACER		4.200 pts.
CALIFORNIA GAMES II		4.200 pts.
HEART OF CHINA EGA		5.200 pts.
BATTLE MASTER		4.200 pts.
BALL GAME		3.700 pts.
CORPORATION		4.600 pts.
TOURNAMENT GOLF		3.700 pts.
BACK TO THE FUTURE 1		3.700 pts.
BILL & TED EXCELLENCE ADV		4.100 pts.
THUNDERJAWS	3.500 pts.	
LAST NINJA 3	3.600 pts.	
NEBULUS 2	3.600 pts.	
TERMINATOR 2	3.600 pts.	3.600 pts.
SHADOW SORCERER	3.800 pts.	4.100 pts.
SPEEDBALL 2		4.600 pts.
BLOODWHYCH		5.000 pts.
MERCHANT COLONY		4.400 pts.
GP TENNIS	3.600 pts.	
FORMULA 3D	3.600 pts.	
FLIGHT OF THE INTRUDER	4.500 pts.	
FLAMES OF FREEDOM (MIDW. 2)	4.100 pts.	
HUNTER	4.000 pts.	
RETURN TO EUROPE DATA DISK	1.800 pts.	
RISE OF THE DRAGON	4.500 pts.	
FINAL FIGHT	3.600 pts.	
ROBIN HOOD	3.600 pts.	4.100 pts.
JIMMY WHITES WHIRLWIND S.	4.000 pts.	
JAMES BOND COLLECTION	3.500 pts.	
FAST LANE		4.000 pts.
SEARCH FOR THE TITANIC		4.000 pts.
RULES OF ENGAGEMENT		4.500 pts.
WRATH OF DEMON		4.500 pts.
SPACE 1889		4.500 pts.
WING COMMANDER		5.000 pts.
GUNSHIP 2000		5.100 pts.
F117A		5.000 pts.
POOLS OF DARKNESS (VGA)		4.100 pts.
BILL ELLIOTS NASCAR RACING		4.600 pts.
MEGATRAVELLER 2		4.600 pts.
OFERTA: DE LUXE PAINT 4	24.500 pts.	

CAPTAIN PLANET / FORT APACHE / ACTION PACK / ROBOZONE / STIKEFLEET / SUPAPLEX / SUPER SPACE INVADERS / ULTIMA VI / MEGALOMANIA / LOTUS TURBO 2 / AIR COMBATS ACES / AMNIOS / ALIEN BREED / WILD WEELS / CAPCOM COLLECTION / BEAST BUSTER / FACE OFF / MOVIE PREMIER COLLECTION

DISPONBLES PARA AMIGA. CONSULTA LAS NOVEDADES PARA AMIGA Y PC.



VARIOS :

ACTION REPLAY 2 A500	14.500
ALFOMBRILLA RATON	995
DIGIVIEW GOLD 4.0	23.900
GENLOCK GTS 40	49.900
MIDI	9.900
MODEM U/S ROBOTIC 14.4	119.900
MODEM SUPRA 2400	24.500
MODEM SUPRA 2400 PLUS	38.900
MODULADOR A520	6.500
MULTIMONITOR 1024*768	63.900
PERFECT SOUND	14.900
RATON ALTA RESOLUCION	3.900

A-2000

A 2000, 2 MB - 8 MB INCLUYE 2 MB ... 32.900 Pts.

CDTV

¡INCREIBLE! CDTV 2 programas de regalo 119.900 Pts.

DISCO DURO A500

DISCO DURO de bajo consumo

- INTERFASE SCSI con autoarranque
- 1/2, 1 ó 2 MB de RAM en placa
- 2, 4 ó 8 MB en placa opcional
- Puerto SCSI externo
- SWICH de desconexión
- Transfiere datos hasta 40 veces más rápido que una unidad de Disco

500 XP 20 MB 512 K ...... 69.900 Pts.
500 XP 52 MB 512 K ...... 89.900 Pts.
500 XP 105 MB 512 K ...153.500 Pts.

DISCOS DUROS A 2000

Commodore 20 Mb...34.800 Pts.
40 Mb..........77.900 Pts.
52 Mb..........88.900 Pts.
105 Mb..........122.900 Pts.

UNIDADES DE DISCO

UNIDAD 3 1/2 ....14.900
UNIDAD 5 1/4 ....19.900
UNIDAD 3 1/2 INTERNA A2000..........11.900

DISCOS DE 3 1/2

10 u. ......700 pts
100 u. ......650 pts
MAS u. ......600 pts

TENEMOS TODOS LOS GENLOCKS DE LA CASA SATELITTE ET TELEVISION

LISTA DE JUEGOS CDTV

	CASA	
ADVANCED MILITARY SYSTEM.	DOMINION	5.500
ALL DOGS GO TO HEAVEN	MERIT	6.700
BARNEY BEAR CAMPING	FREE SPIRIT	6.300
BARNEY GOES TO SCHOOL	FREE SPIRIT	5.500
BATTLESTORM	TITUS	7.100
CD REMIX	MICRODEAL	6.700
CLASSIC BOARD GAMES	MERIT	6.700
COMPLETE WORKS OF SHAKESPEARE	ANIMATED PIXELS	7.500
DEFENDER OF THE CROWN	CDTV PUBLISHING	7.500
FRED FISH COLLECTION	FRED FHISH	8.600
FUN SCHOOL	DATABASE	5.900
GARDEN PLANTS	CDTV PUBLISHING	8.000
HOUND OF BASKERVILLE	ON LINE	7.100
ILLUSTRATED HOLY BIBEL	ANIMATED PIXELS	7.800
INDOOR PLANTS	CDTV PUBLISHING	9.000
LEMMINGS	PSYGNOSIS	6.700
MUSIC MAKER	CDTV PUBLISHING	9.000
MY PAINT	SADDLEBACK	6.700
NEW BASIC ELECTRONICS	XIPHIAS	7.800
PSYCHO KILLER	ON LINE	6.300
SIM CITY	MAXIS	7.800
OF THE MISSING BLANKET	THE EDGE	6.700
SUPER GAMES PACK	ODESSEY	5.500
TIME TABLE BUSINESS	XIPHIAS	8.200
OF SCIENCE OF INNOVATION	XIPHIAS	7.800
WOMEN IN MOTION	ON LINE	5.900
WORLD VISTA ATLAS	APPLIED OPTICAL	9.400
WRATH OF THE DEMON	READY SOFT	6.700

• MAS TITULOS DISPONIBLES, PIDE LISTA

LISTA DE JUEGOS MEGADRIVE

AEROBLASTER	5.500	LONG RACER	6.500
ADVANCE MILITARY COMM.	8.200	MAGICAL HAT	5.500
AFTERBURNER	6.500	MARVEL LAND	7.000
ALESTE	6.500	MASTER OF WEAPONS	7.000
ALEX KIDD	5.000	MEGA PANEL	5.500
ALIEN STORM	6.500	MEGA TRAX	7.000
ALTERED BEAST	4.500	MERCS	8.000
AIR DRIVER	5.500	MICKEY MOUSE	7.000
ARCUS ODYSSE	6.000	MIDNIGHT RESISTANCE	6.800
ARROW FLASH	5.490	MIGHT & MAGIC	7.400
ATOMIC ROBOKID	5.500	MONSTERLAIR (WONDERB. 3)	5.000
AXIS	5.000	MOONWALKER	6.000
BARE KNUCKLE II	6.500	MYSTIC HUNTER	6.500
BASKETBALL	6.000	NADIA	6.500
BATTLE GOLFER	5.500	NEW ZEALAND STORY	7.490
BATTLE SQUADRON	7.000	ONSLAUGHT	7.500
BATMAN	7.200	OSOMATSU KUN	5.500
BLOCK OUT	5.500	OUTRUN	8.500
BONANZA BROS	6.400	PHANTASY STAR III (INGL)	8.990
BUDOKAN	7.000	PHELIOS	4.490
SHINING FORCE	6.000	PGA TOUR GOLF	7.000
CENTURION	6.000	POPULOUS	7.400
COLUMNS	5.490	RAMBO III	5.990
CRACK DOWN	6.400	RASTAN SAGA	5.500
CYBER BALL	5.500	RAINBOW ISLANDS	6.900
DANGEROUS SEED	6.400	RAIDEN	7.200
DARIUS II	6.500	RINGSIDE ANGEL	6.000
DARWIN	5.500	ROAD RASH	7.200
DICK TRACY	5.000	SAINT SWORD	6.500
DINOLAND	7.000	SHADOW BLASTER	6.500
DJ BOY	5.000	SHADOW DANCER	5.500
DYNAMITE DUKE	6.400	SHINING IN THE D.	10.000
EA ICE HOCKEY	7.700	SOKOBAN	6.000
E-SWAT	4.500	SONIC II	8.400
ELEMENTAL MASTER	6.000	SONIC (I)	7.190
EL VIENTO	7.500	SPACE GOMOLA	7.200
FAERY TALE ADVENTURE	6.000	SPACE HARRIER	6.400
FANTASIA (MICKEY MOUSE 2)	6.990	SPACE INVADERS 90	6.000
FASTEST ONE	6.000	SPIDERMAN	6.790
FATAL LABYRINTH	5.500	STAR CONTROL	7.000
FATMAN	5.000	STAR CRUISER	6.500
FIRE MUSTANG	6.500	STREETS OF RAGE	7.000
FIRE SHARK	6.500	STREET SMART	7.000
FINAL BLOW	5.500	STRIDERS	7.000
FORGOTTEN WORLDS	6.400	STORMLORD	7.000
GAIARES	6.500	SUPER AIRWOLF	6.500
GAINGROUND	6.400	SUPER HANG ON	6.500
GALAXY FORCE 2	7.000	SUPER MASTERS GOLF	6.400
GHOST BUSTER	4.500	SUPER MONACO GRAND P.	6.400
GHOULS'N GHOSTS	6.500	SUPER SHINOBI	7.000
GOLDEN AXE	5.500	SUPER THUNDERBLADE	6.400
GRANADA	6.400	SUPER THUNDERFORCE III	6.500
HARDBALL	6.000	SUPER VOLLEYBALL	6.000
HARD DRIVING	6.400	SWORD OF VERMILLION (C.B)	7.700
HEAVY UNIT	5.500	TATSUJIN (TRUXTON)	5.500
HELLFIRE	5.000	THUNDERFOX	7.000
HERZOG ZWEI	5.500	TIGER HELI	6.500
HUNTER YOKO	5.500	TURRICAN	7.000
HURRICAN	5.500	VALIS 3	6.400
ISHIDO	6.500	VERYTEX	6.500
JAMES POND	7.000	VOLFIED	6.400
JEWEL MASTER	6.500	WARRIOR OF ROME	8.500
JOE MONTANA	6.500	WHIP RUSH	4.500
JOHN MADDEN FOOTBALL	6.000	WORLD CUP SOCCER	6.490
KEN NORTH (LAST BATTLE)	5.500	WRESTLEBALL	6.400
KING'S BOUNTY	6.000	WRESTLE WAR	6.500
KLAX	5.500	X-DR	5.000
KUJAKU OH (MYSTIC DEFEN.)	5.500	ZERO WINGS	6.500
KUKLUGA (VAPOR TRAIL)	7.000	ZOOM	6.400
LAKERS VS CELTICS	6.500		
LEYNOS	5.500		

HOT LINE SI QUIERES MAS INFORMACION SOBRE CONSOLAS NO DUDES EN LLAMARNOS TLF. (958) 50 77 62

SERVICIO TECNICO DE AMIGA, REPARAMOS PARA TODA ESPAÑA, PORTES DE DEVOLUCION GRATUITOS

AHORA TAMBIEN EN GRANADA. LE ATENDEMOS EN LA GALERIA COMERCIAL DE CONTINENTE

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR PULSAR?

Buscamos Distribuidores de PULSAR en España. Te ofrecemos unas ventajas inigualables

LLAMANOS: (958) 50 75 75. FAX: 50 75 18. C/. RIBERA Nº 8. C.P.18.151. LOS OGIJARES . GRANADA

• Todos los precios incluyen IVA y son válidos salvo error tipográfico, o impresión durante el mes de aparición de la Revista.

EL ANUNCIO ESTA HECHO CON 30 DIAS PREVIOS A LA PUBLICACION DE LA REVISTA, POR ELLO TE PODEMOS OFRECER MUCHAS OTRAS NOVEDADES QUE NO APARECEN AQUI, NO DEJES DE CONSULTARNOS, TE INTERESA



BABY JO

Guía para resolver la gran aventura de un héroe muy especial

Baby Jo se ha perdido durante una excursión en el campo y ahora se encuentra solo, lejos de su casa y de su mamá. De nosotros depende conducirle de nuevo a su hogar sano y salvo, evitando los cientos de peligros que acechan en cualquier rincón a un bebé indefenso.

Por suerte, Baby Jo no es en absoluto tan frágil como parece. A pesar de su corta edad es perfectamente capaz de encontrar el camino de vuelta a casa y sabe distinguir a los amigos de los enemigos. Sin embargo posee la mayoría de las características de los niños de su edad, y por tanto llora cuando tiene hambre o se hace daño, grita cuando se cae o se quema, y se chupa el dedo cuando se aburre.

Baby Jo dispone de tres vidas para recorrer los cuatro niveles que le separan de su hogar y perderá una de ellas cuando, tras un repetido contacto con objetos o seres peligrosos, pierda la totalidad de su energía, representada por un rostro situado en la parte superior izquierda de la pantalla que irá pasando de la alegría al llanto. Por suerte también es posible recoger botiquines que restauran completamente la energía del pequeño Jo y hacen que dicha cara vuelva a mostrarse radiante y sonriente.

La ruta que Baby Jo debe recorrer está llena de sabrosos alimentos que incrementan la puntuación de nuestro pequeño héroe, con la ventaja adicional de otorgarle una primera vida extra a los 20.000 puntos, una segunda al lograr los 40.000 y nuevas vidas cada 40.000 puntos.

Sin embargo la continua ingestión de frutas y caramelos hará que Baby Jo se ponga cada vez más gordo y que su pañal aumente de peso haciendo sus movimientos más lentos (el pañal del panel superior de la pantalla irá adquiriendo colores más oscuros). Pero podemos recoger los pañales limpios desperdigados por los diferentes niveles que le permitirán recuperar su velocidad y agilidad habituales en circunstancias normales.

Existe asimismo un super-pañal que proporciona a Baby Jo temporalmente una velocidad y capacidad de salto realmente excepcionales.

En el extremo derecho de dicho panel observamos un biberón cuyo contenido se irá agotando con el paso del tiempo y provocará la pérdida de una de las vidas del pequeño bebé al agotarse. Para evitarlo hay numerosos biberones nuevos en diversos lugares del mapeado.

Baby Jo inicia su aventura completamente desarmado, pero puede recoger unos chupetes sabiendo que cada uno de ellos le proporciona cinco pequeños chupetes arrojadizos que puede lanzar contra sus enemigos.

Por desgracia no todos los enemigos son vulnerables a los chupetes y algunos necesitan un mínimo de dos impactos.

También es posible recoger una capa roja de superhéroe que proporciona unos segundos de inmunidad durante los cuales la silueta del pequeño se pondrá parpadeante.

AMIGA

Nuestro pequeño héroe, bien provisto de pañal y biberón, va a dar comienzo a su primera gran aventura, ¿será capaz de regresar a su casa?

AMIGA

Más de un árbol está lleno de regalos, pero... ¡cuidado!, algunos ocultan sorpresas muy desagradables para un niño tan pequeño.

AMIGA

«Baby Jo» es la historia de un pequeño súper héroe que tiene que recorrer medio mundo para llegar hasta su casa.

La vuelta a CASA

Guia para completar la Aventura



Las flores, que usualmente no suelen hacer nada, en este juego son peligrosas para el pequeño Baby Jo.

Un amigo al que no debemos hacer mucho caso aparece de vez en cuando para intentar echarnos una mano.



Todos los bonus que aparecen en el juego tienen la forma de cosas que le gustarían a un niño pequeño.



Los globos sirven para poder acceder a lugares que de otro modo permanecerían inaccesibles a nuestro héroe.

Primer nivel: El bosque

Entre los enemigos móviles debemos citar un curioso pájaro con gorra que vuela cansinamente dejando caer sus huevos, los cuales solamente dejan de ser peligrosos en el momento en el que chocan contra el suelo.

Hay también abejas armadas con afilados aguijones, gusanos que se arrastran lentamente por el suelo y nubes negras que lanzan rayos de tormenta y que se volverán blancas e inofensivas tras un par de disparos y pueden ser utilizadas desde ese momento como plataformas móviles.

Muy especial es el comportamiento de las flores, pues se enojan si Baby Jo las pisa y lanzan proyectiles contra él en cuanto logran levantarse de nuevo del suelo. El sol es uno de los pocos personajes indestructibles y nada podremos hacer que no sea esquivar sus rayos. Deberemos evitar el contacto con las hogueras e intentar no ser arrollados por los troncos rodantes. Sin embargo estos últimos no son peligrosos si saltamos sobre ellos y además, una vez se hayan detenido, pueden ayudarnos a alcanzar lugares elevados. Del mismo modo Baby Jo puede utilizar las setas y los girasoles como plataformas para alcanzar las ramas de los árboles u otros lugares elevados.

Segundo nivel: Las cuevas

La principal característica de este nivel radica en la relativa complejidad de su mapeado ya que la presencia de numerosas escaleras y túneles hace que el recorrido no sea tan lineal como en los tres niveles restantes.

Aparte de algunos personajes ya conocidos, en este nivel conoceremos bichos tan repulsivos como las arañas que cuelgan del techo de algunos túneles y unos curiosos insectos con forma de bombilla que emiten luz a intervalos regulares.

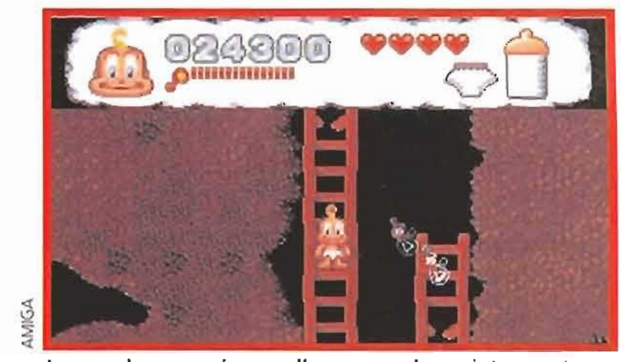
Deberemos saltar hábilmente entre las diversas plataformas de roca para evitar caer a los lagos de lava hirviente, observar con atención las tuberías verticales de las que caen diversos objetos metálicos y evitar ser arrollados por las vagonetas cargadas de mineral que un enano empuja sobre unos raíles.

Hablando de enanos, la presencia de estos personajes se hará frecuente en los pasajes más profundos de las cavernas. Algunos lanzan piedras con un tirachinas, otros pueden atacarnos con el pico que utilizan para extraer mineral y finalmente tenemos los que se encargan de vigilar puentes, puentes que además soportan a duras penas el peso de Baby Jo y se hundirán a medida que los cruzamos. Todos los enanos necesitan dos impactos para ser destruidos.

Este nivel requiere un poco más de astucia por nuestra parte que los restantes. Algunos regalos sorpresa pueden explotar y hacer que el suelo se desmorone y caigamos a un lago de lava, y algunas paredes se desvanecerán al tocarlas o lanzar chupetes contra ellas.



En el techo de las cavernas hay una especie de respiraderos por los que nos caerán encima todo tipo de objetos.



Las escaleras no siempre llevan a un lugar interesante, es más, a veces son sólo una trampa.



Pues sí, Baby Jo, está perdido en el laberinto pero sabrá encontrar el camino de vuelta sin tu ayuda, amigo.



Los Gnomos de las minas son bastante agresivos, aunque éste parezca aparentemente muy tranquilo.

Objetos y Enemigos

Uno de los objetos más frecuentes a lo largo de los cuatro niveles del juego es el regalo sorpresa, que adquiere la forma de una caja amarilla envuelta en una cinta roja. Al pasar sobre él o arrojarle un chupete la caja se abre lanzando por los aires su contenido, el cual desaparecerá al llegar al suelo a no ser que se trate de un objeto de bonificación. Por desgracia no todos los regalos contienen alimentos ya que muchos esconden objetos de gran peso que causarán heridas al pequeño Jo.

Hay otras cajas que no se rompen al tocarlas, fácilmente reconocibles por un signo de interrogación. Pueden contener un muñeco cuya cabeza saldrá despedida hacia nosotros mediante un muelle o un objeto alimenticio, y en muchos casos pueden utilizarse como escalones para alcanzar zonas elevadas.

Algo parecido ocurre con los objetos que caen de los árboles, ya que casi nunca podremos estar seguros de la naturaleza de los mismos: tan pronto podremos recoger una sabrosa fruta como recibir en la cabeza el impacto de una pesa.

Los globos de helio realizan recorridos fijos horizontal o verticalmente y pueden ayudar a Baby Jo a alcanzar lugares de otro modo inaccesibles.

Hay un personaje muy especial durante la aventura, un pato llamado Jock que no sólo se encargará de festejar el final de cada nivel sino que aparecerá en diversos puntos del juego haciéndonos algunas revelaciones que él parece considerar de gran interés. Os recomendamos no hacer caso alguno de sus palabras y limitaros a anotar las claves que nos proporciona al final de cada nivel con las cuales en partidas posteriores podremos comenzar a jugar desde cualquier nivel sin tener que comenzar desde cero. A los jugadores impacientes les encantará saber que dichas claves son YOUPI, GLOUP y MUMMY.

BABY Jo



Tercer nivel: El picnic

El escenario de este tercer nivel es similar al del primero ya que transcurre al aire libre en una zona cubierta de vegetación. Grandes mesas de picnic en las que observaremos cestas, termos de café y gigantescos bocadillos son los elementos más frecuentes de este nivel, los cuales ante su gran tamaño pueden ser utilizados por Baby Jo como plataformas sobre las cuales saltar para alcanzar lugares más elevados.

Por supuesto, en un buen picnic no podían faltar las hormigas, y en éste las tenemos de varias formas y tamaños, incluidas unas especialmente peligrosas que nos arrojan las manzanas que encuentran en las cestas. Hay también gigantescos mosquitos y numerosos puentes que se derrumban a nuestro paso como en el nivel anterior.

Sólo nos queda señalar que el muñeco que surge de la caja puede ser utilizado en nuestro provecho para catapultarnos a lugares inaccesibles.

Cuarto nivel: De vuelta a casa

Baby Jo ha llegado por fin a la ciudad y se encuentra muy cerca de su hogar. Por desgracia aquí encontrará nuevos peligros que no existían en el campo: perros guardianes, feroces cortadoras de césped y mangueras incontroladas que lanzan agua en todas las direcciones. Además nuestro amigo tendrá en muchas ocasiones que cruzar la carretera, y ya sabéis lo peligroso que es cruzar la calle sin la compañía de un adulto.

Coches y camiones intentarán atropellar al pequeño, el cual puede trepar por los salientes de los postes eléctricos e incluso saltar por los tejados y caminar sobre los cables de alta tensión en un alarde de habilidad.

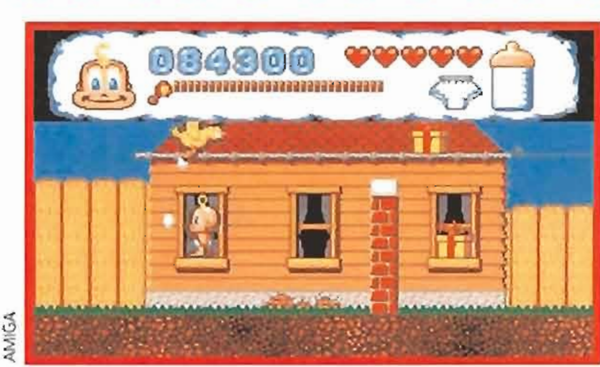
Es precisamente en los tejados y los cables donde Baby Jo será atacado no solo por enemigos ya conocidos, como pájaros y mosquitos, sino por pequeños aviones con un letrero. Saltar de nube en nube puede ser en muchos casos la única manera de seguir avanzando.

P.J.R.



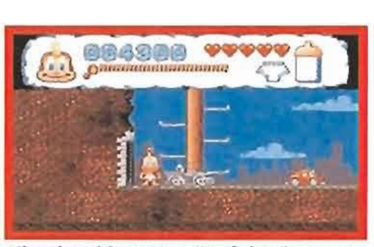
AMIGA

Para que un perro sea peligroso no hace falta que su tamaño sea demasiado grande.



AMIGA

Si el pájaro que nos sobrevuela hace blanco en nuestra cabeza perderemos algo de energía.



AMIGA

Ningún niño pequeño debería cruzar solo la carretera, aunque sea un héroe como Baby Jo.



AMIGA

Las nubes tampoco son seres demasiado amigables y no debemos pararnos debajo de ellas.



AMIGA

Pasteles, coches y nuestro amigo el pájaro, el resultado: la pérdida de una vida.



AMIGA

Las hormigas son muy trabajadoras y además agresivas, ¡qué se lo pregunten a Baby Jo!



AMIGA

Un sonriente Baby Jo acaba de encontrar un cartel que le indica que está en el buen camino.



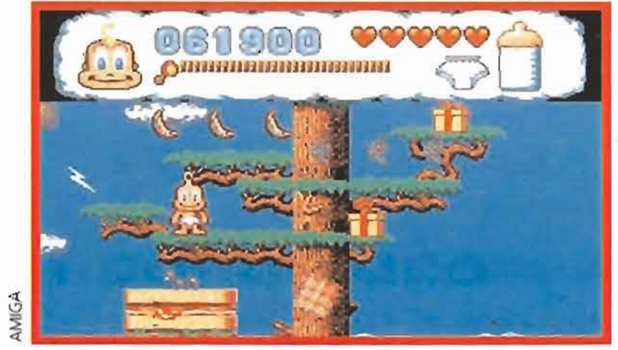
AMIGA

Es posible subirse en casi todos los lugares y ésta es la mejor forma de evitar las agresivas nubes.



AMIGA

Una merienda en el campo puede ser algo muy divertido o muy peligroso, depende de por donde se mire.



AMIGA

Muchas veces tendremos que dedicarnos a buscar en las alturas para conseguir alguna que otra ventajita.

NUESTRA OPINION

- LORICIEL
- Disponible: **AMSTRAD, ATARI, AMIGA, PC**
- V.Comentada: **AMIGA**

No es ésta la primera vez que un pequeño bebé se convierte en protagonista de un videojuego. Los más antiguos del lugar recordarán la saga de «Jack the nipper», pero el juego que sin duda nos habrá venido a todos a la mente por su proximidad es «Brat», un título del que este nuevo lanzamiento toma únicamente algunos detalles.

En efecto, los dos bebés que acabamos de mencionar tienen bastante poco en común, y la criatura de la compañía francesa Loriciel ha sido convertida en protagonista de un típico arcade de scroll horizontal que podría recordarnos a muchos programas de este tipo si no fuera por la simpatía derivada del propio personaje y el alocado mundo en el que se mueve.

Se trata por tanto de un programa bastante simple, que apenas exige esfuerzos de orientación y en el cual la precisión en el salto se hace a veces fundamental. Se ha puesto especial énfasis en la simpatía que se desprende de la cuidada animación del héroe y los efectos sonoros a él asociados, pero lo cierto es que los gráficos no llaman en absoluto la atención y se encuentran un poco por debajo de lo que se exige recientemente en el mundo de los 16 bits. «Baby Jo» es un programa agradable y relajante, fácil de jugar y con un cuidado nivel de dificultad que repercute sin duda en un alto grado de adicción.

P.J.R.



BLACK CROWN

- DE UNO A CUATRO JUGADORES
- SOPORTA VGA Y EGA
- SOPORTA SONIDO AD-LIB Y SOUND BLASTER

G. TEJA

Incluye:
- Tablero a todo color de cartón
- Fichas con los doce personajes del juego
- Libro de instrucciones detallado
- Discos para la versión de PC

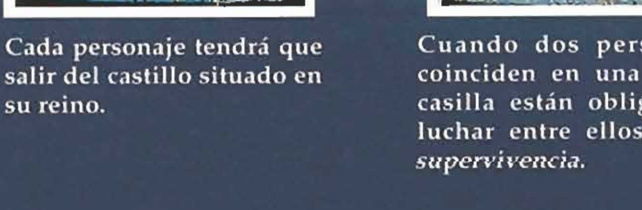




Cada personaje tendrá que salir del castillo situado en su reino.



Cuando dos personajes coinciden en una misma casilla están obligados a luchar entre ellos por la *supervivencia*.





A veces algunos personajes pueden transformarse para avanzar, en extrañas criaturas.



En la posada los guerreros pueden reponer fuerzas consumiendo alimentos.



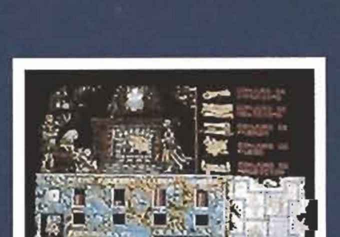
Si caemos en las casillas por donde pasa el pantano tendremos que avanzar de uno en uno hasta salir de él.



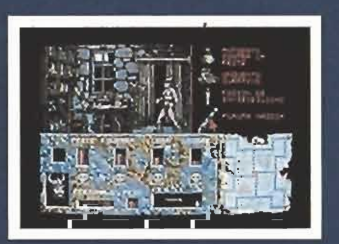
Por las casillas de ciudad se esconden algunos peligros, incluso es posible que podamos ser atracados por algún ladrón.



En la casilla marcada con un círculo negro se halla un fabuloso tesoro y una espada mágica custodiado por un feroz dragón.



La bruja puede suministrarnos algunos hechizos beneficiosos para nosotros pero fatales para el resto de los contrincantes.



El alquimista nos proporciona pócimas para curar heridas, la peste o para volvernos invisibles.



El jugador que logra llegar al castillo negro con todos sus personajes el primero, es el ganador del juego.

EL PRIMER JUEGO DE ORDENADOR QUE SE JUEGA CON TABLERO

ENTRA EN EL MUNDO JOVEN

PHILISHAVE



Ahora, al adquirir cualquier modelo de afeitadora Philishave (excepto modelos Tracer) recibirás dos vales-descuento por 300 y 500 pts. para comprar los modelos Philishave Tracer a Red y Recargable.





Patrocinador Oficial
de Máquinas de Afeitar



TU ESTILO DE VIDA. TU ESTILO DE AFEITADO.

PHILISHAVE TRACER ES TU MAQUINA.

Kit completo para transferir dibujos a tejidos

PAROdraw™

¡DIVIÉRTETE CREANDO TU PROPIA ROPA!

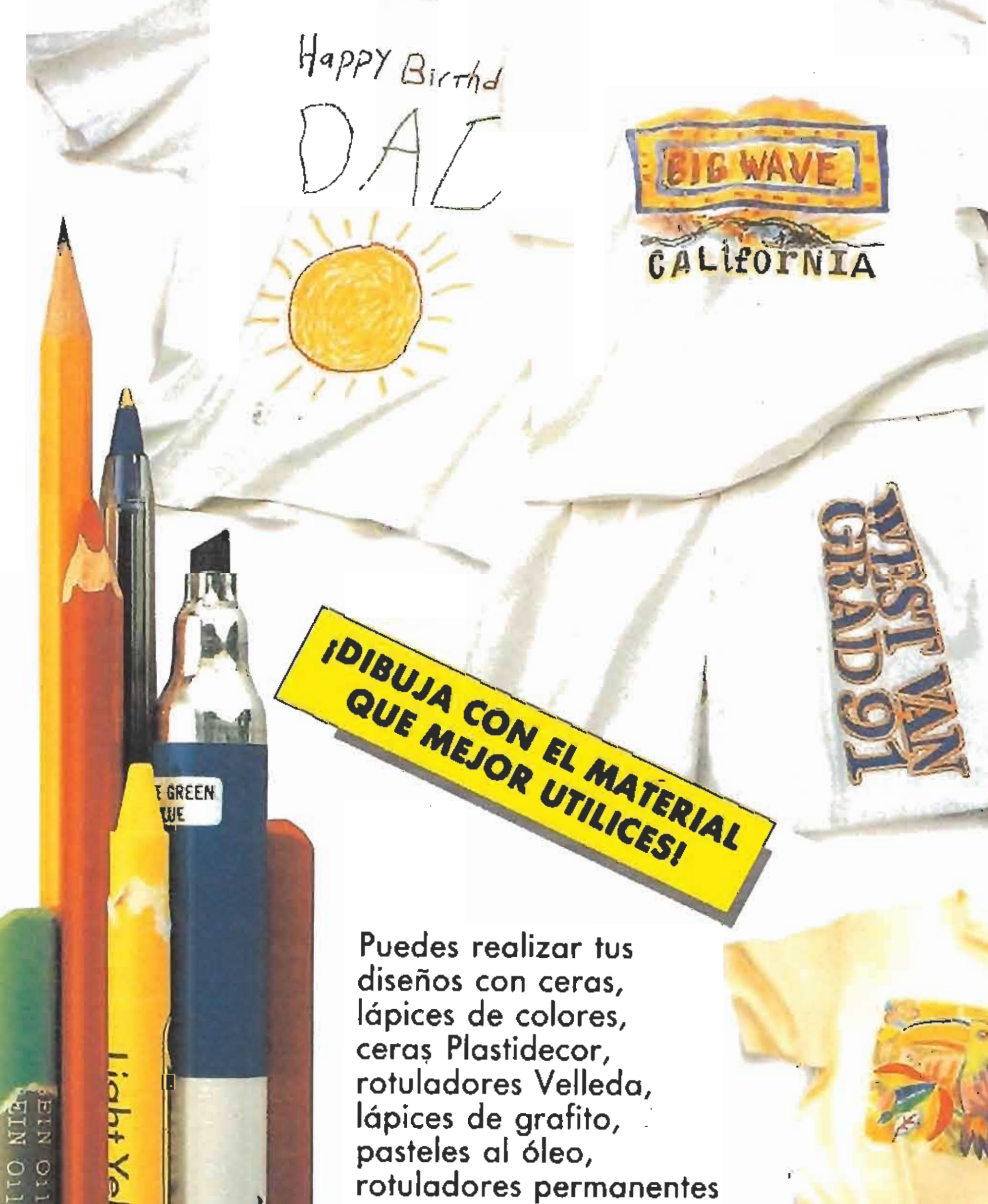
¡Es super fácil!

Con PAROdraw ya puedes realizar tus dibujos en papel con los materiales que tú quieras y transferirlos a cualquier tejido.



CON DIFERENTES MATERIALES CONSEGUIRÁS DIFERENTES RESULTADOS





PAROdraw es fantástico para personalizar tus camisetas, o las de tus amigos, tu equipo de fútbol, tus fiestas de cumpleaños, tus regalos y mil ocasiones más.

El kit PAROdraw incluye dos sets de tres hojas (Papel «A», Papel «B» y Papel de «Acabado») de 21,5 × 28 cm., instrucciones completas en castellano y un montón de ideas para que uses tu imaginación.

Puedes imprimir camisetas, pantalones, parches para tus vaqueros y cazadoras, cojines y cualquier tejido que se te ocurra.

Puedes realizar tus diseños con ceras, lápices de colores, ceras Plastidecor, rotuladores Velleda, lápices de grafito, pasteles al óleo, rotuladores permanentes con punta de fieltro, o incluso bolígrafos «ballpoint». En general, cualquier material no soluble en agua.

BILL'S other KNEE

1 ¡DIBÚJALO!

Crea tu propia obra de arte sobre la hoja de Papel «A»

2 ¡PLÁNCHALO!

Plancha tu dibujo sobre el Papel «B». Después plancha el Papel «B» sobre el tejido de tu elección.

3 ¡PÓNTELO!

Tu diseño ya está listo para llevar. Lávalo tantas veces como sea necesario. **Tu dibujo no se estropeará con el lavado.**

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. C/ De los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)*

Deseo recibir en mi domicilio el kit PAROdraw al precio de 1.790 ptas. (IVA y gastos de envío incluidos)*

NOMBRE ....

APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

LOCALIDAD .... PROVINCIA ....

CODIGO POSTAL .... TELÉFONO ....

Forma de pago:

☐ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.

☐ Giro Postal a nombre de HOBBY POST, S.L. n.º ....

☐ Tarjeta de crédito VISA n.º ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

☐ Contra reembolso.

Fecha de caducidad de la tarjeta ....

Titular de la tarjeta (si es distinto) ....

Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30 h. o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72.

Fecha y firma:

(*) HOBBY POST, S.L. es el importador exclusivo de PAROdraw en España.

Lo último en ROLE PLAYING.



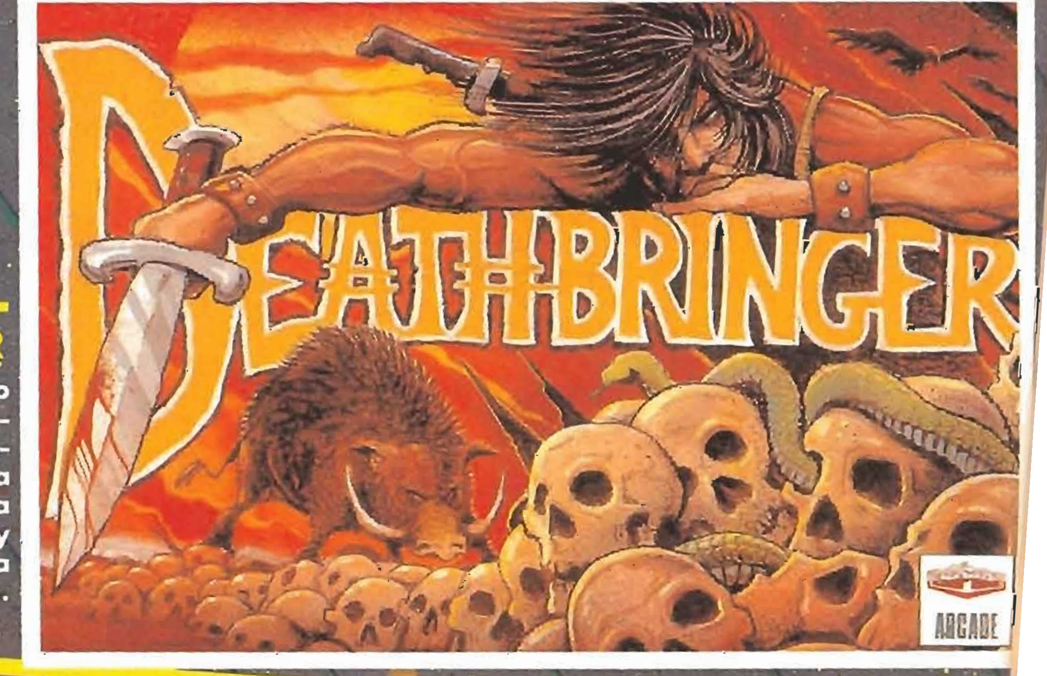
MEGATRA-VELLER 2

Viaja y explora 127 mundos para obtener la mayor experiencia en juegos de toda tu vida. ¡La mejor aventura de roles acaba de mejorar!

SPACE 18

La aventura de terio/roles, que c bina la historia y ciencia ficción ba da en el popular ju go de roles de Gar Designers' Wor shop.

...y ARCADE



DEATH-BRINGER

El espíritu ha sido atrapado en una Espada Mágica llamada la Mensajera de la Muerte. Únete a Karn El Bárbaro y ayúdale a destruir a los perversos magos.



EYE OF THE STORM

Has sido enviado a una zona recientemente descubierta dentro de las espantosas profundidades del ojo rojo de Júpiter en una misión de vida o muerte...



VOLFIED

¡La versión para ordenador de la máquina de recreativos de más éxito de TAITO!



LA PIRATERÍA

PROEIN SOFT LINE
Marqués de Monteagudo, 22. Bajo
Tels. 361 04 32 - 361 05 29
28028 Madrid.



MEGA TWINS



En una de las páginas de "El libro de la iluminación" se puede leer: «Cuando los ojos del dragón palidezcan el oscuro se desvanecerá y el tiempo se detendrá. Cuando la esencia de la vida vuelva a despertar la tierra perdida volverá a ser verde y todo será luz, el tiempo fluirá y la paz reinará de nuevo».



Hace mucho, mucho tiempo, un horrible monstruo llegó repentinamente a una pacífica tierra y destruyó cuanto encontró en su camino. Este hermoso lugar, llamado Alurea, estaba poblado por gentes que habían conocido la paz durante más de mil años y que habían por tanto olvidado la crueldad de la guerra y el manejo de las armas. Sorprendidos por una fuerza que les desbordaba, los sencillos habitantes de Alurea nada pudieron hacer para evitar que el monstruo destruyera por completo su país. Sólo dos niños, los hijos gemelos del rey, pudieron sobrevivir.

Han transcurrido quince años desde aquel desolador acontecimiento y los niños han crecido del mismo modo que sus profundos deseos de venganza ante la muerte de sus padres.

Por ello han decidido que ha llegado el momento de emprender una aventura que cambiará el curso de sus vidas, la búsqueda de una piedra mágica y legendaria llamada "los ojos azules del dragón".

La leyenda cuenta que si alguna vez el reino de Alurea estuviera en grave peligro los ojos del dragón restaurarían el orden perdido. De ellos y de la valentía de los dos jóvenes hermanos depende el futuro del reino.



Tras los OJOS del DRAGÓN

TRAS LA PIEDRA MAGICA

«Mega Twins» tiene un total de ocho niveles a lo largo de los cuales se desarrolla nuestra aventura. Los tres primeros pueden completarse en cualquier orden. Vamos con ellos.

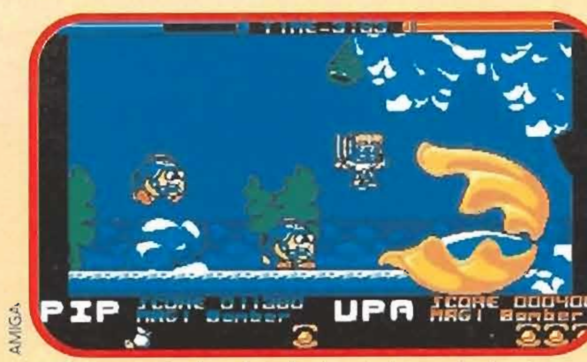
Estos están ambientados respectivamente en tierra, aire y mar y al finalizar cada uno de ellos obtendremos uno de los tres elementos que forman los ojos del dragón sin los cuales sería inútil intentar adentrarse en el castillo del monstruo.

Los tres niveles tienen un nivel de dificultad bastante similar entre sí, por lo que el orden en el que son completados queda enteramente a vuestra libre elección aunque ahora los comentemos secuencialmente.

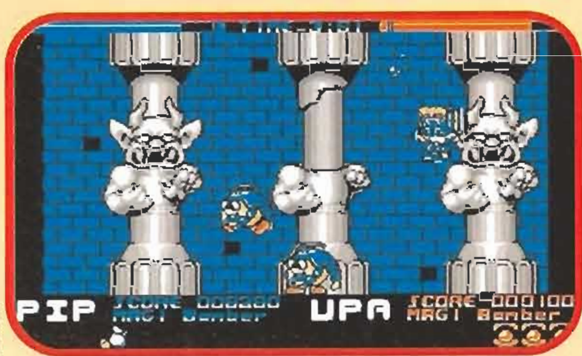




«Mega Twins» es un arcade de habilidad en el que dos jugadores pueden compartir el papel protagonista.



El juego consta de ocho niveles, de los cuales los tres primeros pueden recorrerse sin un orden específico.



En un arcade como éste no podían faltar cientos de enemigos. Al menos, estos dejarán monedas al morir.



Los cinco últimos niveles tienen como escenario el castillo del monstruo que destruyó Alurea.

Nivel 1: Tierra

Los tres primeros niveles de nuestra aventura pueden dividirse en dos secciones relativamente independientes. En este caso la primera sección está ambientada en un valle en el que aparecen criaturas que serán frecuentes en fases terrestres posteriores: unos simpáticos perritos peludos de forma casi esférica –que en este nivel son capaces de cavar túneles como topos y surgir súbitamente del suelo– y unas curiosas berenjenas con patas que en esta ocasión son de color verde.

Debemos señalar que en esta fase, como en el resto de las fases terrestres, nuestros amigos pueden trepar por las paredes verticales de roca.

Al alcanzar una zona rocosa observaremos cinco grandes hormigas que, tras huir al observar nuestra presencia, montan en otros tantos platillos volantes de los cuales uno es más grande y se sitúa en el centro mientras que los otros cuatro giran a su alrededor. Nuestro objetivo es destruir las cinco naves sabiendo que el tripulante de la nave central seguirá atacándonos a pie cuando hayamos eliminado su vehículo. Sólo al acabar con la última hormiga podremos continuar nuestro camino.

La segunda sección transcurre en una caverna de magma. En ella debemos evitar los pequeños volcanes móviles, utilizar las plataformas de roca que nos permitirán cruzar grandes lagos de lava hirviente y evitar una trampa de rocas que baja del techo de la caverna.

Al final del nivel nos espera el inevitable enemigo de grandes dimensiones, en este caso un monstruo de roca que se oculta a intervalos en el suelo y que debe ser atacado en sus dos brazos. Una vez destruido obtendremos una llave y gran cantidad de monedas, sin contar que Callia, diosa de la tierra, nos entregará uno de los elementos que forman los ojos del dragón.

Nivel 2: Cielo

Nuestros amigos pueden volar ayudados por un casco en forma de pájaro alado y recorren una zona llena de nubes entre las cuales puede verse de vez en cuando el sol.

Los principales peligros son unos curiosos pájaros con bufanda y gafas de aviador, unos vigías mecánicos capaces de orientarse hacia nosotros para dispararnos a través de un cañón con apariencia de catalejo y unas duchas de las que no dejará de caer agua hasta que las destruyamos.

Para finalizar la primera sección de este nivel es preciso derrotar a un niño montado en una nube voladora y armado con un lanza-rayos situado en su espalda, pues sólo una vez vencido accederá a despejar las grandes nubes que nos impedían seguir avanzando.

La segunda sección se inicia cayendo a través de un sistema de cadenas horizontales por las cuales podemos movernos con ayuda de una polea para evitar las llamas que pueden alcanzarnos en la caída.

Una vez abajo debemos esquivar unos buzones que surgen del suelo y destruir, tras librar un duro combate, a un dragón de dos cabezas que lanza tanto bolas de fuego como los largos cuellos que unen sus cabezas con el cuerpo.

Destruido el dragón cogemos un buen número de monedas y montamos automáticamente en una pequeña nube que comienza a ascender siguiendo la estrecha base de una torre.

Subimos tranquilamente con la única preocupación de recoger el mayor número posible de monedas hasta alcanzar el final de la torre, una estructura de cuatro puertas defendida por una cadena giratoria de esferas.

Debemos destruir a las cuatro berenjenas que se ocultan detrás de dichas puertas para entrar por fin en la torre y obtener de Zeius, dios de los cielos, uno de los ansiados elementos de la piedra mágica.



Nivel 3: Mar

La primera sección está poblada por una curiosa fauna marina: berenjenas similares a las ya conocidas, pero esta vez de color azul para no desentonar con el decorado, unos simpáticos bichos amarillos que hemos decidido llamar patatas flotantes y unos poderosos cangrejos defendidos con un casco.

Debemos evitar también las zonas de pinchos y las minas submarinas que explotan al contacto con nuestros héroes.

Para destruir la gran ostra que nos impide seguir avanzando es preciso eliminar al cangrejo que surge de su interior.

La segunda sección viene marcada por la aparición de peces espada además de los cangrejos ya conocidos y la presencia de un gran barco hundido defendido por dos grandes remolinos y repleto de monedas de oro, si bien en muchos casos para llegar a dichas monedas es preciso destruir con la espada puertas o bloques de madera.

Para finalizar el nivel es necesario destruir a un gigantesco pez eléctrico apoyado por gran cantidad de pececitos similares a él. Solamente entonces Neptuno, dios del mar, nos entregará el objeto que él posee.

EL CASTILLO DEL MONSTRUO

Las cinco fases restantes deben ser jugadas en estricto orden pues cada una de ellas nos va acercando cada vez más al corazón del castillo del temible monstruo.

Un mapa dividido en cinco secciones aparece al comienzo de cada nivel mostrando en negro las zonas que aún no han sido exploradas.

Nivel 4: Descubrimiento del castillo del monstruo

Nuestros amigos comienzan su aventura en una zona selvática surcada por caudalosos ríos que pueden ser cruzados usando plataformas. Aparecen la mayoría de los enemigos del primer nivel, si bien ahora los perros peludos se mueven botando y las berenjenas verdes caen de los árboles como fruta madura.

A continuación nos internamos en una zona de cavernas levantada sobre un gran lago subterráneo. El lago está infestado de pirañas que surgen del agua a intervalos regulares por lo que debemos aprovechar los momentos en los que están bajo el agua para avanzar trepando por las grandes columnas de roca. Al finalizar esta sección nos espera un nuevo dragón de dos cabezas idéntico al del nivel 2.

Ahora nos encontramos en una zona de nubes en la que emergen en algunos puntos grandes salientes rocosos. Debemos esquivar las zonas de pinchos y saltar por nubes y rocas evitando la gran cantidad de enemigos voladores que encontraremos, tanto los pájaros con gafas ya conocidos como unos peligrosos monstruos con forma de avión-planeador.

El enemigo que nos espera al final del nivel es un curioso monstruo verde de grandes bigotes. Sin embargo, antes de decidirse a atacarnos personalmente, esta extraña criatura lanzará sobre nosotros dos grupos sucesivos de berenjenas asesinas. Sólo al verlas derrota-



Tanto los personajes como los decorados tiene un ligero toque cómico acorde tanto con el argumento como con el divertido desarrollo.



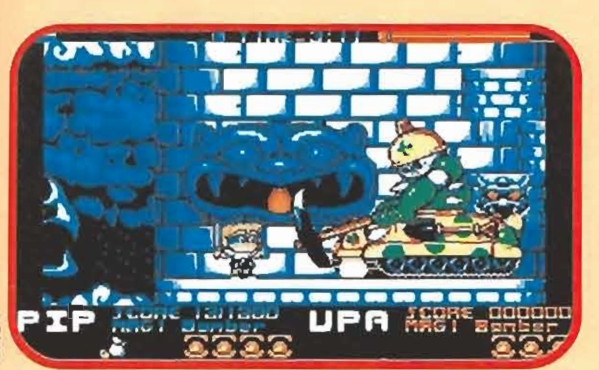
AMIGA

Los tres elementos que forman la piedra mágica, Los ojos del dragón, serán el premio al superar las tres primeras zonas.



AMIGA

Si abrimos los cofres con la espada podremos conseguir diversas ventajas, como energía o mayor poder de lucha.



AMIGA

Como es norma últimamente al final de cada nivel tendremos que enfrentarnos a un enemigo de mayor resistencia.



AMIGA

Al agotarse el tiempo o la energía de los jugadores podremos continuar la partida utilizando un crédito.

das el monstruo se decidirá a atacarnos dando grandes saltos que a veces le conducen a las dos plataformas elevadas situadas a los lados de la pantalla.

Nivel 5: Invasión del castillo del monstruo

Nuestros amigos descubren la entrada al castillo, una entrada submarina esculpida en la roca con la forma de la cabeza de un horrible monstruo de cuya boca surgen incesantemente patatas flotantes y peces espada.

Pese al riesgo que ello supone, debemos acercarnos lo más posible a la cabeza de piedra y destruir con nuestra espada la débil pared de roca que impedía el acceso a la parte sumergida del castillo.

Una vez dentro del castillo somos atacados por un verdadero ejército asesino de patatas flotantes sabiendo que al destruir la mayor parte de ellas el suelo se desmoronará para permitirnos el acceso hasta el piso inferior. Repetimos el proceso con dos cangrejos y llegamos a la planta baja del castillo.

Allí observamos un curioso fenómeno. Por un lado unos bloques de piedra van cayendo a intervalos regulares por el lateral izquierdo de la pantalla amontonándose de forma que van reduciendo el espacio libre en la sala.

Por otro observamos a un curioso monstruo circular que rebota constantemente contra las cada vez más cercanas paredes. Mediante repetidos impactos de nuestra espada el monstruo reducirá su tamaño dos veces y luego volverá a crecer de forma que quede totalmente destruido al intentar crecer más allá de su tamaño original.

El acceso al resto del castillo sólo quedará abierto al acabar con esta extraña criatura, proceso que debemos completar lo antes posible para evitar que la incesante caída de bloques acabe sepultándonos irremediablemente y nuestra aventura concluya bruscamente.

Hemos llegado a una zona cubierta de maquinaria y tuberías en la que encontramos nuevos enemigos como caracoles y medusas a la vez que esquivamos las bolas punzantes que giran sobre un eje en grupos de tres. Recorremos un túnel submarino protegido por lanzas que surgen tanto del suelo como del techo y, tras pasar por detrás de un gran torrente de agua, llegamos por fin a tierra firme.

Allí somos atacados por el guardián de este nivel, un bicho realmente indescriptible mezcla de rata y escorpión que, inicialmente inmóvil adoptando el color de las paredes, comenzará a atacarnos tras recibir por nuestra parte los primeros golpes.

Nivel 6: Las mazmorras del castillo

Esta parte del castillo posee gran cantidad de plataformas que le otorgan una ambientación notablemente más clásica. Los perros peludos del primer nivel esta vez se limitan a caminar y aparece un gran número de murciélagos a la vez que esquivamos las lanzas que surgen del suelo y las bolas de fuego que lanzan las cariátides de las columnas.

Dejamos atrás esta decoración para internarnos en un paisaje vacío y desolador en el que surge repentinamente un monstruo con la forma de una gran calavera que nos ataca con su espada y su escudo.

La segunda sección de este nivel está defendida por las ya citadas cabezas de las columnas y unos gusanos formados por cuatro esferas de diferentes colores que surgen de aberturas en las paredes. Finalmente llegamos a una gran cripta donde nos espera el guardián de este nivel, un gigantesco vampiro humano que puede deslizarse por el techo o caminar por el suelo, lo que reduce notablemente el éxito de nuestros ataques ante la dificultad que encierra alcanzarle al estar en movimiento.

Nivel 7: En el cielo

Abandonamos momentáneamente la oscuridad de las mazmorras para salir de nuevo al exterior, esta vez a las almenas del castillo. Es noche cerrada y nuestra primera misión consiste en ascender verticalmente ayudados por el casco alado que ya habíamos utilizado en el segundo nivel. La ascensión será dificultada por la aparición de nuevos peligros tales como troncos giratorios con pinchos y otros muchos ya conocidos.

Al final de la ascensión alcanzamos una plataforma horizontal, pero antes de poder avanzar hacia la derecha debemos eliminar a un monstruo idéntico al encontrado al final del quinto nivel. En este momento perdemos las alas y debemos avanzar saltando por las almenas o haciendo uso de las ya conocidas poleas deslizantes.

Seremos atacados por vigías mecánicos, pájaros con gafas, monstruos con forma de avión y niños montados en su nube idénticos al del segundo nivel.

Al alcanzar la base de una torre y pisar de nuevo tierra firme nos enfrentaremos al último peligro de este nivel, un gigantesco robot mecánico con apariencia de soldado que, montado primero en un tanque y en solitario una vez hayamos destruido el tanque, intentará atacarnos blandiendo un enorme pico.

Nivel 8: La cima del castillo del monstruo

La torre que acabamos de alcanzar y que ahora debemos subir fatigosamente puede dividirse en dos secciones. La primera está surcada por una escalera en algunos de cuyos peldaños hay rostros escupiendo fuego que pueden ser destruidos con la espada. La segunda es más difícil de recorrer ante la presencia de bloques alternos defendidos por vigías y bolas punzantes giratorias que dejan huecos entre ellos por los cuales podemos caer al abismo. Una vez en lo alto de la torre basta con destruir los dos cofres para entrar automáticamente por la puerta que allí encontraremos.

Hemos alcanzado por fin las habitaciones del monstruo y avanzamos por un lujoso pasillo defendido por unos brazos mecánicos que se deslizan por el techo y arrojan una pesada esfera al colocarse sobre nosotros. Subimos unos escalones y llegamos a una zona por la que conviene moverse saltando constantemente para evitar que el suelo se hunda y los pinchos del fondo nos hieran.

Tras bajar unos escalones nos encontramos finalmente frente a nuestro objetivo.

Un enorme trono precedido por una gran escalinata domina la estancia. Sentado sobre el trono nuestro enemigo ha adoptado la forma de un payaso que nos sonríe con una mueca burlona. Nos dice que ha seguido paso a paso nuestros esfuerzos para alcanzar el castillo pero que ahora ha llegado el fin de nuestra aventura.

Antes de atacarnos personalmente el payaso envía contra nosotros un nuevo ingenio mecánico: un soldado armado con un bazooka que nos atacará sobre un platillo volante giratorio.

Destruido su emisario, el diabólico payaso decide pasar a la acción. Su estrategia es materializarse en diversos puntos de la sala lanzando anillos de fuego o esferas en los breves momentos en los que se encuentra totalmente materializado. Es precisamente en esos instantes en los que el payaso es vulnerable a nuestros ataques, por lo que para luchar contra él debemos desplazarnos rápidamente a los lugares en los que se materializa (separados a veces por grandes distancias que le hacen desaparecer de la zona visible de la pantalla) y atacarle cuando su figura se haya recompuesto.

Derrotado por los valientes gemelos, el diabólico payaso lanza un último mensaje. Entre grandes risotadas, la malvada criatura señala que los gemelos disponen de uno de los dos ojos del dragón y que, sin su compañero, este único ojo carece totalmente de poder.

El castillo comienza a derrumbarse ante la mirada atónita de nuestros amigos, los cuales ven peligrar sus vidas precisamente cuando ya habían cumplido su objetivo. ¿Será éste el final de la historia? La respuesta, como siempre, está en tus manos.

P.J.R.



PC

En el modo para dos jugadores, aunque cada uno de ellos tiene su propia energía y puntuación, es posible hacer frente común en momentos críticos.

GRAN PARTE DE LOS MEJORES VIDEO-JUEGOS DEL MUNDO ESTAN EN ESTA PAGINA

TITULO	AMSTRAD CINTA	AMSTRAD DISCO	SPECTRUM	CBM 64 CINTA	AMIGA	ATARI ST	IBM PC 3.5"	IBM PC 5.25"
Z - OUT					995	995		
BOULDERSASH CONSTR. KIT	595	995	595	995	995	995		
SPY VS. SPY	595	995	595	595	995	995		
SPY VS. 2	595	995	595	595	995	995		
SPY VS. SPY 3	595	995	595	595	995	995	995	995
MAD SHOW					1395	1395		
MANHATTAN DEALERS					1395	1395		
WINDSURF WILLIE					1395	1395		
ELIMINATOR		995	595	995				
CRAZY CARS	595	995			995	995		995
DARK CENTURY		995				995	895	995
FIRE & FORGET	595	995			995	995	995	995
GALACTIC CONQUEROR	595	995			995	995	995	995
KNIGHT FORCE		995				995	995	995
TOP CAT	1195		1195		1995	1995		
OFF SHORE WARRIOR	595	995			995	995		995
TITAN	595	995				995	995	
WILD STREETS		995				995	995	
ARCADE FRUIT MACHINE	595	995	595	595				
BLINKYS SCARY SCHOOL			595		995	995		
EDD THE DUCK	595	995		595	995	995		
F1 TORNADO	595	995	595					
J WILSONS DARTS	595	995	995	595	995	995		
KENNY DALGLISH SOCCER	595		595	595	995	995		
LAS VEGAS CASINO	595	995	595	595				
NINJA COMMANDO	595	995	595	595				
PARA ACADEMY	595	995	595	595				
RALLY SIMULATOR	595	995	595	595				
SPAGHETTI WESTERN	595		595	595				
WORLD SOCCER	595		595	595		995		
DELUXE STRIP POKER					995	995	995	995
STEVE DAVIS SNOOKER	595	995	595	595	995	995		
COLOSSUS CHESS X					995	995	995	995
4 SOCCER SIMULATOR	595		595	595				
ADVANCED PINBALL SIMULATOR	595	995	595	595				
ADVANCED SKI	595	995	595	595	1395	1395		
BIGFOOT	595	995	595	995				
DIZZY	595	995	595	595				
FANTASY WORLD DIZZY	595	995	595	595	1395	1395	1395	1395
FAST FOOD	595	995	595	595	1395	1395		
FRUIT MACHINE	595	995	595	595	1395	1395		
RUGBY SIMULATOR	595	995	595	595		1395		
KWIK SNAX		995	595	595				
LITTLE PUFF	595	995	595	595	1395	1395		
MAGICLAND DIZZY	595	995	595	595				
MIG 29	595	995	595	595	1395	1395		
PRO BOXING	595	995	595	595	1395			
PRO POWERBOAT SIMULATOR	595	995	595	595	1395	1395		
PRO TENNIS	595	995	595	595	1395	1395		
SAS COMBAT SIMULATOR	595	995	595	595	1395	1395		
SPELLFIRE THE SORCERER	595	995	595	595	1395	1395		
TREASURE ISLAND DIZZY	595	995	595	595	1395	1395		
OPERATION GUNSHIP					1395	1395		
HIGH SKY STUNTMAN					1395	1395		
COUGAR FORCE					995	995	995	
NO EXIT					995	995	995	995
PARIS DAKAR					995	995	995	995
AIRWOLF	595		595	595				
AIRWOLF 2	595		595	595				
BATTLESHIPS	595	995	595	595	1595	1595		
BEYOND THE ICE PALCE	595		595	595	1595	1595		
BOMBJACK	595		595	595		1595		
CAPTAIN CARNAGE					995	995		
CHARIOTS OF WRATH					995	995		
CLASSIC 4					995	995		
FC MANAGER					995	995		
JUNGLE JIM.					995	995		
JETSONS	1195		1195		1995	1995		
SUPER LEAGUE SOCCER			595	595	995	995	995	995
TEE OF					995	995		
TORNADO GROUND ATTACK					995	995		
TRIVIA GAMESHOW					995	995		
A320						1595	1595	1595
BOB WINNER						1595	1595	1595
COBRA	595	995				995	995	995
MACH 3	595	995			995	995	995	995
SPACE RACER	595	995			995	995	995	995
TURBO CUP	995	1595			1595	1595	1595	1595
IMPOSSAMOLE			595		995	995		

TITULO	AMSTRAD CINTA	AMSTRAD DISCO	SPECTRUM	CBM 64 CINTA	AMIGA	ATARI ST	IBM PC 3.5"	IBM PC 5.25"
SPEED BALL					995	995	995	995
STRIKE FORCE HARRIER					995	995	995	995
THEME PARK MYSTERY					995	995		
MERCENARY		995	595	595		995		
QUICK DRAW MC GRAW	1195		1195		1995	1995		
SPHERICAL		995			995	995		
FOOTBALL MANAGER 2	595	995	595	595		995	995	
FOOTBALL MANAGER W/C	595	995	595	595	995		995	995
QUADRALIEN					995	995	995	995
STAR GOOSE					995	995	995	995
PACK QUATTRO COMBAT	1395		1395	1395				
PACK QUATTRO ARCADE	1395		1395	1395				
PACK QUATTRO SPORT	1395		1395	1395				
PACK QUATTRO POWER	1395		1395	1395				
TURRICAN 1		995		595				
X-OUT	595	995			995	995		
CONTINENTAL CIRCUS								
DOUBLE DRAGON								
GEMINI WING								
KICKSTART 2								
PROTECTOR								
SILKWORM								
XENON								
500 CC GRAND PRIX	595	995		595		995	995	995
CHICAGO 90	595	995		995	995	995	995	995
HIGHWAY PATROL 1/2	595	995			995		995	995
SUPER SKI	595	995		595	995	995	995	995
DEFENDER OF THE CROWN					995	995	995	995
FLIRT & MAGNOSE					995	995		
INTERPHASE					995	995	995	
PHOBIA					995	995		
ROCKET RANGER					995	995	995	995
COUNT DRUCKULA	595		595	595	995	995		
FALLEN ANGEL			595	595	995			995
GILBERT	595		595	595	995			
JAWS			595	595	995	995		
WACKY RACES	1195		1195		1995	1995		
MUNSTERS	595		595	595	995	995		
NIGEL MANSELL GRAND PRIX	595		595			995		
OPERATION HORMUZ	595		595	595				
POSTMAN PAT	595		595	595	995	995		
PUNCH & JUDY	595		595	595				
SOCCER BOSS	595			595				
INSECTOR HECTI	1195		1195		1995	1995		
WHO DARES 2	595		595	595				
CAVEMANIA	595	995	595	595				
LEAGUE CHALLENGE	595	995	595	595	995	995		
PROGOLF	595	995	595	595				
SCATIN' USA	595	995	595	595				
SPOOKY CASTLE	595	995	595	595				
SUPERKID	595	995	595	595				
SUPERKID IN SPACE	595	995	595	595				
SOCCER 2190					995	995		
SCOOBY DOO & SCRAPPY DOO	1195		1195		1995	1995		
GHOST CHASER					1395	1395		
LOCOMOTION					1395	1395		
ORBIT 2000					1395	1395		
RADIO CONTROL RACER					1395	1395		
SCREAMING WINGS					1395	1395		
CENTRE FOLD SQUARES					995	995	995	
COLOSSUS 4 BRIDGE	595	995	595	595			995	995
COLOSSUS CHESS 4	595	995	595	595				
COLOSSUS MAN JONG	595	995		595			995	995
DAILY DOUBLE HORSE RAGNG				595	995	995		
BOOMBJACK 2	595		595	595				
BUGGY BOY	595	995	595	595	1595	1595		
COMMANDO	595	995	595	595				
DRAGONS LAIR	595							
ESCAPE FROM SINGES CASTLE	595	995	595					
FRANK BRUNOS W C B	595		595					
GHOSTS & GOBLINS	595		595	595				
OVERLANDER		995	595	595		1595		
PAPERBOY	595		595	595				
MEAN MACHINE					1395	1395		
SPACE HARRIER	595	995	595	595				
SUPER ERTREIX	595	995	595	595				
THUNDERCATS			595	595	1595	1595		
FOOTBALLER OF THE YEAR 2	595		595	595	995	995		
SUPER CARS					995	995		









































NOMBRE ______
APELLIDOS ______

DIRECCIÓN COMPLETA ______

POBLACION ______ PROVINCIA ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______
FORMA DE PAGO:
CONTRAREEMBOLSO

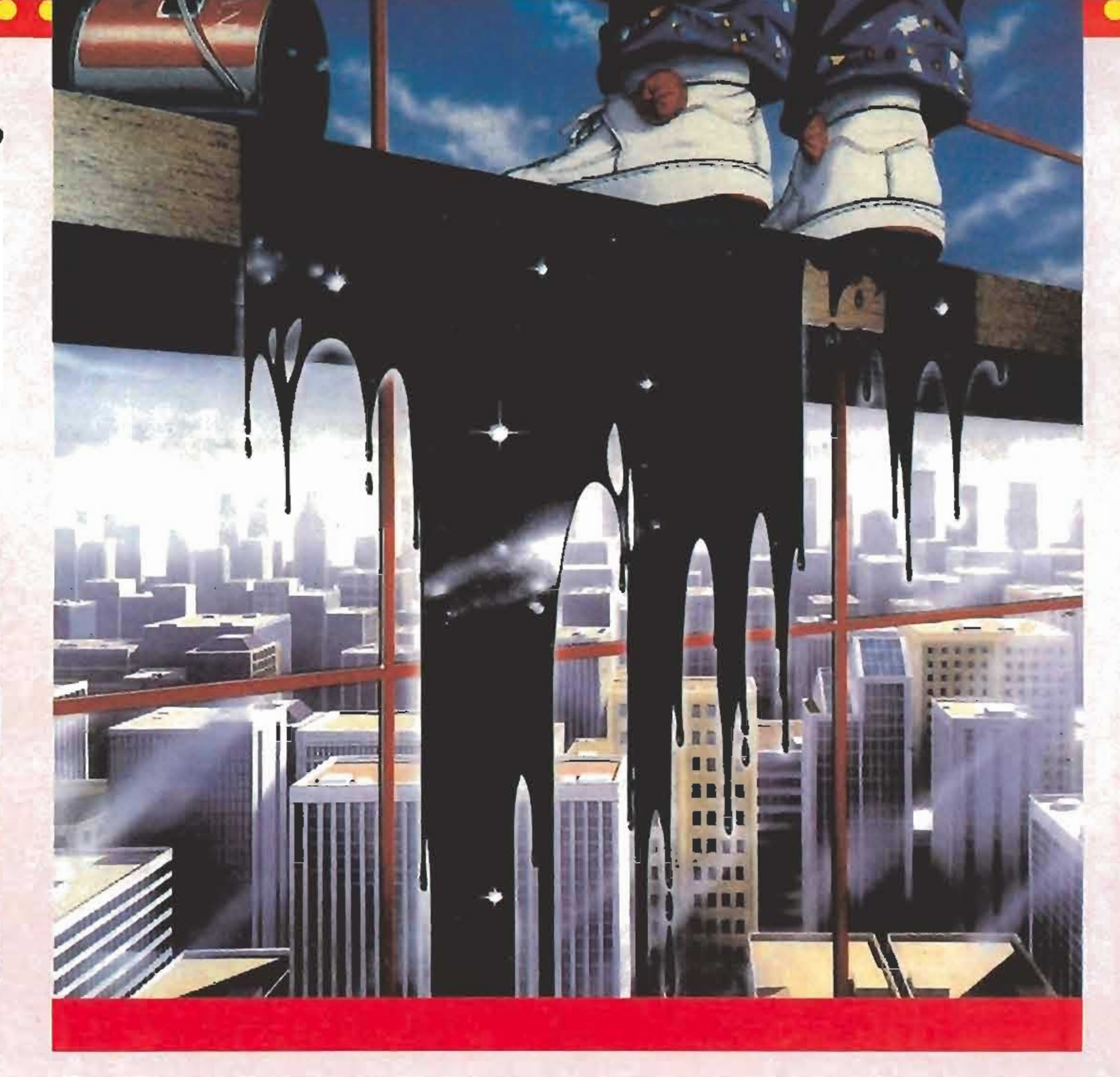
TITULOS PEDIDOS	PRECIO
GASTOS ENVIO	250
TOTAL	



G.L.L SOFTWARE, S.A. Ca. Santo Domingo, 11 - 28013 MADRID (Spain)
Teléfono (91) 559 17 51 - Fax (91) 559 00 62

PARA PEDIDOS TIENDAS Y MAYORISTAS TELEF.: 559 16 86

Antes de «Operation Stealth», Delphine ya había trabajado a fondo su sistema Cinematique, la prueba es este «Future Wars», una aventura gráfica de corte fantástico en la que, una vez más, tenemos que salvar la Tierra de unos extraños seres espaciales. Nuestros expertos han dado un profundo repaso a este "nuevo" juego de Delphine, editado ahora en castellano. ¿Queréis terminaros la aventura? Seguid sin dudarlo sus instrucciones.



FUTURE WARS

Hay cosas absolutamente sorprendentes ¿Quién hubiera podido pensar que un humilde limpiaventanas se iba a ver envuelto en una guerra espacial? Desde luego nuestro protagonista no tenía ni idea de todo lo que le iba a ocurrir.

Aquella mañana había llegado tarde al trabajo, el jefe, que no estaba de buen humor, le había echado una tremenda bronca, vamos, un día completito. Al menos ahora, encaramado al piso 26, nadie le molestaba mientras realizaba su trabajo. O eso creía, porque varias plantas más arriba se abrió de pronto una ventana y volvió a aparecer su adorado jefe: "¡Más deprisa!" –chilló–, "¿Acaso crees que tienes todo el día?"

De mal humor, nuestro amigo decidió recoger su cubo y subir al despacho para decir "cuatro cositas" a quien tan mal le trataba. Una vez arriba, se lo pensó mejor, y al ver la puerta cerrada decidió que lo más inteligente era escabullirse. La salida al pasillo estaba abierta pero cada vez que intentaba girar el picaporte salía el encargado y le decía que volviese al trabajo.

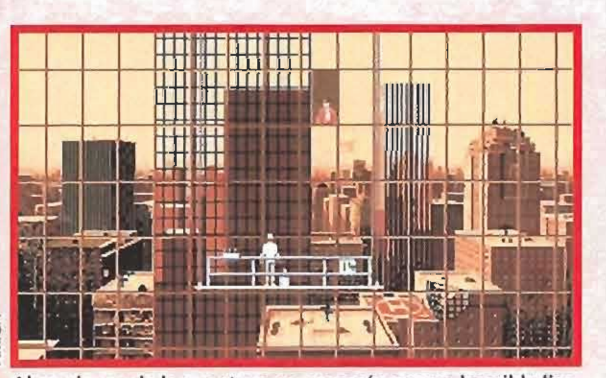
Rebuscando por todos los rincones para encontrar algo que le permitiese salir, nuestro héroe encontró una pequeña bandera, un bote de insecticida, una llave y una bolsa de plástico. Pensando pensando descubrió que la mejor forma de despedirse era gastarle una bromita al jefe, el cubo y el lavabo le ayudaron a poner en marcha su plan.

Ya estaba fuera del despacho pero la nueva habitación no parecía tener salidas. Dispuesto a todo, nuestro amigo, registró los armarios de la librería y los cajones del escritorio, encontró una máquina de escribir con un papel, también un número misterioso que memorizó inmediatamente. Un mapa decoraba la pared del fondo, estaba cubierto de banderitas como la que había hallado en la otra sala. Un examen más detallado reveló que había un agujero en el mapa, sacó la banderita del bolsillo y... encajaba. La pared comenzó a correrse con un ruido sordo.

Entró en una habitación oscura, con las paredes cubiertas de circuitos, junto a él había un teclado. La entrada se volvió a cerrar y un chasquido llamó la atención de nuestro héroe, miró hacía arriba y descubrió que el techo bajaba dispuesto a aplastarle. "Rápido, el número que había memorizado, 3254, no ese es el de la tarjeta, 4298, no ese es el teléfono de mi casa... ¡Ah!, ya me acuerdo..." ¡Justo a tiempo! Una nueva puerta se acababa de abrir.

Todo estaba repleto de aparatos, a la derecha un rayo de luz invitaba a colocarse debajo. Se acercó a una máquina que había en el centro de la sala, parecía una enorme fotocopiadora, introdujo el papel que llevaba en la ranura y pulsó el botón verde. Nada. Probó con el rojo. Un ruido sordo anunció que la máquina estaba funcionando. Al cabo de unos segundos escupió un legajo de papeles. No parecían escritos en ningún idioma conocido. Se los guardó y...

Comenzó a sonar la alarma. Ya escuchaba los pasos de alguien que se acercaba, el rayo de luz se hacía más y más intenso y...nuestro amigo se volatilizó en el aire. El transportador molecular había funcionado.



Al comienzo de la aventura no eres más que un humilde limpiaventanas con un jefe gruñón.



A la vista tienes todos los objetos que necesitas para comenzar con buen pié en el juego.



La pantalla muestra una visión ampliada de los objetos que examinas más de cerca.



¿Qué extraños aparatos hay ocultos tras la puerta que se abrió en el despacho del Jefe?

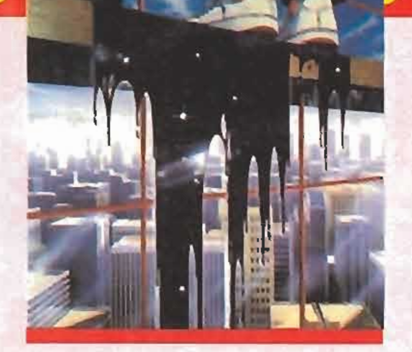


El campo siempre ha sido el mejor lugar para echarse una buena siesta, pero no sobre el suelo.



La Abadía, tras haber eliminado al Lobo guardián, está esperando que descubramos sus secretos.





FUTURE WARS

Dentro del laberinto

La Edad Media

Presa de un terrible mareo, nuestro limpiaventanas favorito, se materializó en medio de un pantano invadido por los mosquitos. Con cuidado de no caer al agua, no sabía nadar, se acercó a una nube de insectos y utilizó contra ellos el spray que llevaba. Dos pasos más allá le llamó la atención un extraño reflejo. Se agachó y descubrió un curioso medallón que incorporó a sus pertenencias, pensando que quizás lo necesitara más tarde.

Cuando salió del pantano se encontró con una escena digna de un cuento de hadas: un bucólico lago invadido por la bruma del amanecer, arbustos por doquier, pájaros cantando... todo inducía al reláx. Sin embargo nuestro héroe no se atrevía a descansar, quizás si encontrase la forma de subirse a un árbol... Consiguió por fin acomodarse en las alturas, gracias a una cuerda que había por allí, y se quedó profundamente dormido. Le despertó un visitante que vino a bañarse al lago. Iba vestido de una forma muy rara y cuando se quitó las ropas y las dejó junto al agua, nuestro amigo pensó que la mejor forma de no llamar la atención era cambiárselas por las suyas.



Parece que algún monje ha dejado su hábito colgado en el árbol. ¿Nos será de alguna utilidad?



El momento más importante ha llegado, la chica que nos sacará de dudas está a punto de ser rescatada.

Ya, "disfrazado" de hombre medieval, confundido y sin saber donde estaba, el protagonista de nuestra aventura, llegó a un castillo. Intentó preguntarle al guardián que había en la puerta pero éste no le hizo ni el más, mínimo caso.

Tampoco le sirvió de nada entrar en una taberna que había en los alrededores. Así que continuó andando hasta un bosquecillo cercano. Allí descubrió dos hábitos de monje colgados de la rama de un árbol. Se apoyó en el tronco y...

Cayó una moneda. Con ella en las manos volvió hacía la taberna, no sin antes acercarse al guardián y enseñarle el medallón encontrado, éste le informó que hablaría de su hallazgo al dueño del castillo cuando regresara.

El tabernero, a la vista de la moneda, fue todo un alarde de servilismo. Mientras nuestro amigo comía y bebía tranquilamente escuchó las conversaciones de los parroquianos, enterándose de unas cosas bastante extrañas.



Una de las zonas más peligrosas del juego es este pantano, un paso en falso y te hundirás para siempre.



Un valiente guardia con cara de pocos amigos vigila atentamente la entrada al castillo.

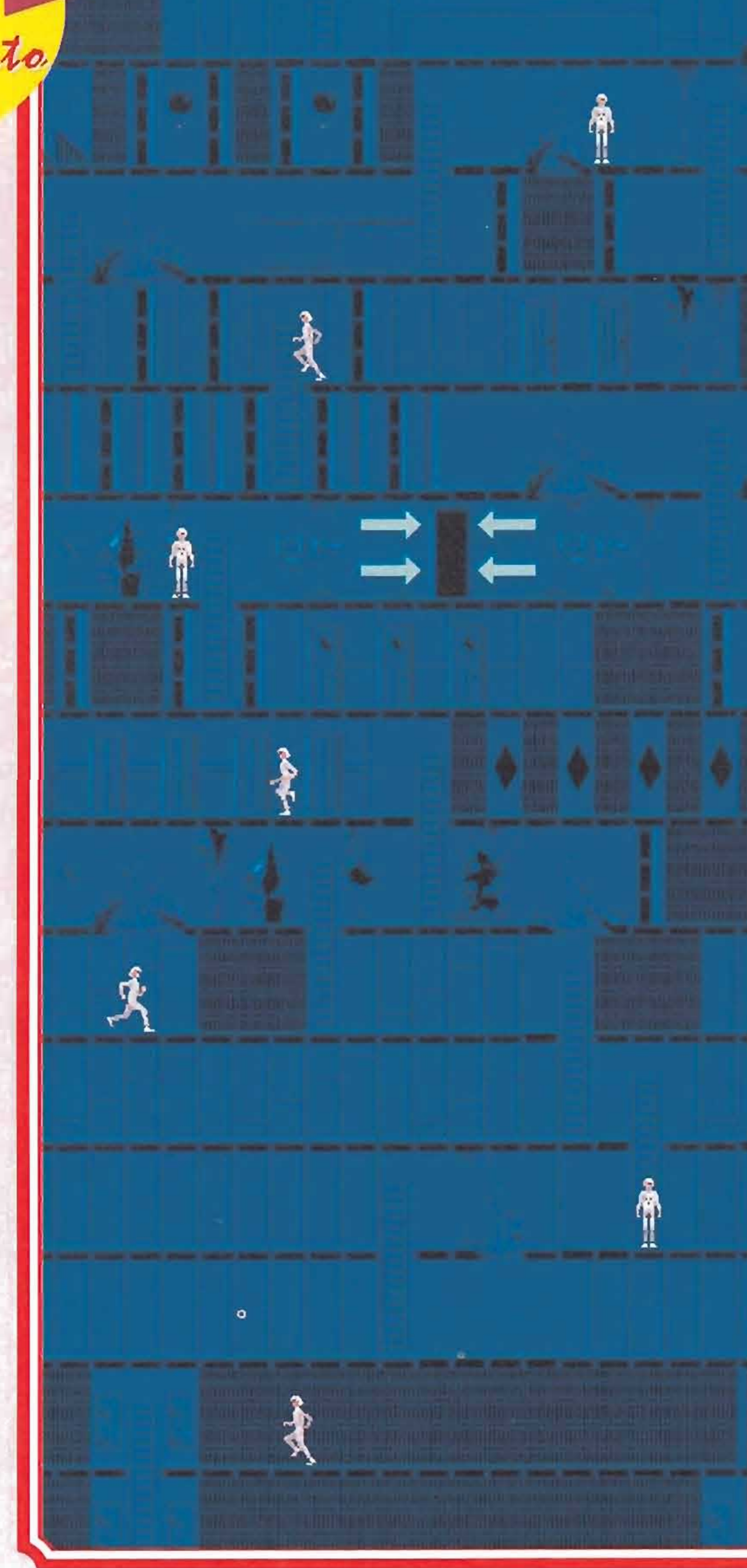
Más relajado, volvió al castillo donde el guardián le dejó pasar y le condujo hasta su Señor. Allí escuchó que la hija del dueño de la fortificación había sido raptada y estaba encerrada en un monasterio cercano, vigilada por unos monjes provistos de increíbles poderes; además, un terrible lobo vigilaba la entrada al lugar y ningún caballero había sido capaz de derrotarle.

Nuestro amigo, enternecido por la desesperación del padre de la chica, juró por su honor devolvérsela sana y salva, el algo debía pasar el rato mientras descubría qué hacía allí. Al salir encontró que el guardián se había dormido, sigilosamente se acercó hasta él y le arrebató la lanza. Con ella consiguió uno de los dos hábitos que colgaban del árbol.

Disfrazado de monje se dirigió al monasterio. Había un tremendo animal en el puente que franqueaba el foso frente a la puerta. El lobo no parecía normal, se movía produciendo un extraño sonido metálico, – "parece un robot" – pensó. Una curiosa idea se le pasó por la cabeza, volvió al lago y llenó de agua la bolsa que llevaba desde el principio. Como estaba rota tuvo que darse mucha prisa hasta llegar otra vez junto al animal; se la arrojó por encima y... ¡crack! ¡crack!, el robot se detuvo, oxidándose por completo.

En el recinto donde vivían los monjes había tres puertas. Un rápido viaje a la de la derecha le llevó a conocer al Abad, el cual, confundiéndole con uno de sus acólitos, le pidió un vaso de vino. La puerta de la izquierda llevaba a una capilla donde consiguió un cáliz. La del centro conducía a la bodega, dónde llenó el copón de fresca ambrosía. El Abad se bebió inmediatamente el licor, y antes de que nuestro amigo pudiera salir de la habitación, el monje cayó al suelo, drogado. Registrando sus ropas encontró un mando a distancia y en la librería halló una tarjeta magnética.

Con estos dos nuevos objetos se dirigió a la bodega, le había parecido oir ruidos detrás de los barriles. El mando a distancia abrió un pasadizo en uno de ellos. El angosto camino conducía a una sala donde había otro transportador molecular y, en una especie de animación suspendida, una preciosa mujer de largos cabellos. –"¿Será la hija del Señor del castillo?"– pensó nuestro héroe. Un examen a los aparatos le permitió descubrir una curiosa cápsula de gas y un lector de tarjetas donde empleó la que tenía en su poder. La chica abrió los ojos...



Todo aclarado

En vez de limpiaventanas, el protagonista de nuestra historia, es ahora miembro de las fuerzas especiales terrestres, que en el siglo XL intentan defenderse del ataque de los Crughons, estos han colocado potentes bombas atómicas en diversas épocas de la historia de la humanidad.

Lo'ann y su padre eran los encargados de destruir la que estaba en la Edad Media. Y habrían fallado de no ser por su colaboración. Con todo aclarado, podemos usurpar la personalidad de nuestro héroe, y, ahora, ya en primera persona, te dispones a viajar al futuro junto a Lo'ann. La aventura de verdad todavía está por llegar.

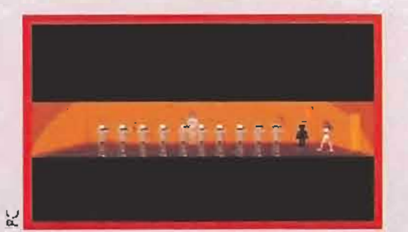
Pero algo ha fallado, porque has aparecido, compuesto y sin chica, en medio de humeantes ruinas. Buscando entre los restos alguna pista de lo que haya podido ocurrir encuentras una caja de fusibles, y un soldador de gas, por supuesto vacío. Bajo un montón de basura descubres una entrada al sistema de alcantarillado de la ciudad.

En los subterráneos no parece

La Prehistoria



Todo está dispuesto para el viaje inter-temporal, un rayo de energía surge de la máquina y sólo resta respirar profundamente y colocarse debajo.



Esta vez es Lo'ann quien tiene que salvarte por los pelos, un minuto más y aquí hubiera acabado todo.



Una vez más el transportador temporal ha fallado y una pendiente te separa de tu compañera.

Con todo aclarado gracias a tu amiga. Te das cuenta que, embelesado con la muchacha, te acabas de presentar voluntario para una misión imposible. Al menos Lo'ann te acompañará. Esta vez el transportador molecular funciona correctamente y apareces donde debieras. Saltando entre las piedras encuentras una pistola.

Parece que es demasiado tarde, los Crughons están a punto de embarcarse para la base donde tienen colocada la bomba. La única solución parece que es emplear la violencia, Lo'ann y tú desenfundáis vuestras armas.

Un largo tiroteo consigue que destruyáis a los invasores, pero la chica cae en el intento. Afortunadamente no está muerta, varios exámenes de sus ropas y el uso inteligente de un objeto ya utilizado antes, te ayudan a teletransportarla al futuro y te proporcionan algún objeto más. Ahora estás solo.

Bajas hacia la nave Crughon. Frente a la puerta registras el cadáver de un oficial. Coges su tarjeta y entras dispuesto a todo. En la cabina de mando no hay nadie. Sólo una urna que guarda una chaqueta en su interior.

Utilizando la tarjeta recientemente conseguida sacas la prenda y la colocas sobre una cámara de video. No te gustaría que vieran lo que vas a hacer. Luego te tiendes en la urna y pulsas el botón que la cierra.

El piloto automático te lleva a la base Crughon, mientras la puerta se abre te colocas junto a ella y tomas la píldora que encontraste en las ropas de Lo'ann. Eres invisible durante un corto período de tiempo, bajas la escalerilla y, con mucho cuidado para no tocar a los guardias, te escondes en un enorme cajón. Mientras esperas que llegue la noche sientes como tu aventura está llegando al punto culminante.

haber nadie ni nada, sólo una espita junto a una cañería gracias a la cual recargas de nuevo el soldador.

De repente: voces de auxilio. Corres en la dirección hasta encontrar un enorme monstruo que amenaza con devorar a una madre y su hija. Un valiente como tú no puede dejar que eso ocurra, así que usas el soldador con el animal y salvas a las dos. Agradecidas te indican la salida de las catacumbas.

Una puerta frente a ti, y nada, aparentemente, para abrirla. Quizás si usas la lanza para limpiar el dispositivo que hay sobre ella... Ahora estás en una estación de metro. Una máquina de periódicos te proporciona lectura para el viaje, porque cuando para el tren y abre las puertas te precipitas en su interior.



En las alcantarillas deberás hacer gala de tu valentía y luchar contra un ser que amenaza a una mujer y su hija.



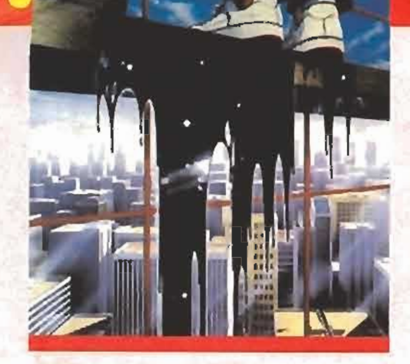
La lanza es uno de los pocos objetos que tendrás que usar en dos lugares diferentes.

París... esa ciudad te suena. Quizás en ella encuentres a Lo'ann. Claro que el billete cuesta mucho dinero. Puede que distrayendo al revisor consiguieras colarte. En la parte baja de la estación, junto a unas taquillas, hay una caja de fusibles en la que parece faltar uno. ¿Por qué no hacer un servicio a la sociedad? Colocas el que llevas y vuelves hacia arriba. ¡Vaya! Parece que has puesto la televisión en marcha. Y además estás de suerte porque el revisor, distraído, permite que te cueles.

El avión orbital comienza su viaje. Entre el aire acondicionado y la música ambiental sientes como se te van cerrando los ojos... luego gritos, carreras... Los Crughons se han apoderado del aparato, es la primera vez que los tienes cerca y lo más lógico en ese preciso momento es... desmayarse.

"¿Dónde estoy?" – Te preguntas. No te cuesta mucho descubrirlo: en una celda. "Tengo que salir de aquí" – te dices a ti mismo. Otra idea genial. Con la llave quitas los tornillos de la salida del aire acondicionado y arrojas dentro la cápsula de gas, tapando luego el agujero con el periódico.

La puerta de la celda se abre. Descubres que todos los Crughons han muerto y esto te lleva... ante el pelotón de fusilamiento. Menos mal que Lo'Ann aparece en el momento justo. ¡Qué chica tan oportuna!



FUTURE WARS

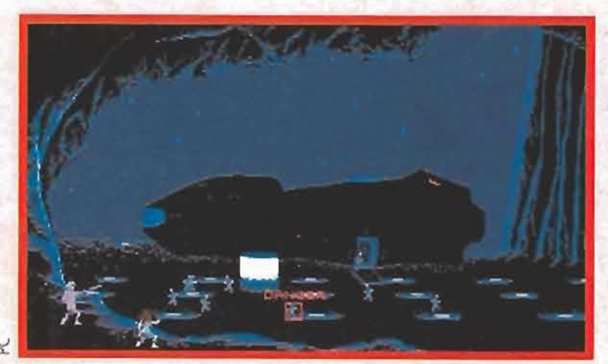
Bien está lo que bien acaba







- **DELPHINE**
- Disponible: **AMIGA, ST y PC**
- V. Comentada: **PC**
- T.Gráficas: **HERCULES, CGA, EGA,VGA**



Esta es la única fase arcade de todo el programa, ratón en mano hay que cargarse a todos los Crughons.



Hay que tomar la píldora de invisibilidad justo en el momento en que la puerta de la nave comienza a abrirse.

Todo está en silencio, es el momento de actuar. Una voz en tu interior te anuncia que tienes cinco minutos, el tiempo justo para desactivar la bomba mientras los Crughons están distraídos defendiéndose del ataque de las fuerzas terrestres. Sales por la puerta y... derecha, izquierda, ¿dónde ir? ¡Estás en un laberinto!

Menos mal que, como eres previsor llevas un ejemplar de Micromanía en el bolsillo y consigues guiarte hasta el lugar adecuado. Allí, usando la tarjeta logras desactivar la bomba, programándola para que estalle en la misma base. Escapas a toda prisa hacia la nave que está esperándo para llevarte lejos de la explosión que se avecina.

Un par de días después todo ha terminado. Los Crughons han sido destruidos y Lo'ann y tu habéis comenzado una interesante relación. Eres un hombre del siglo XX y estás en el XXXIV pero ¿a quién le importa? Seguro que ninguno de vosotros cambiaríais una vida de héroe nacional por un vulgar trabajo de limpiacristales, además seguro que Lo'ann no os dejaría hacerlo.

J.G.V.

«Future Wars» es el juego ideal para que os iniciéis en las videoaventuras. Es relativamente, entre comillas, fácil de jugar, quizás porque está estructurado de forma lineal, es decir, no se suele poder seguir avanzando si no has hecho lo adecuado en la pantalla anterior. Esto proporciona la seguridad de que estás sobre el buen camino lo que evita la típica frustración del novato cuando no sabe qué hacer pero ha visitado lo que él piensa es todo el juego.

Delphine realizó un gran trabajo gráfico con «Future Wars»; decimos realizó, en pasado, porque el programa es anterior a «Operation Stealth», y lo hizo posiblemente porque fue el juego que habría de introducir a esta compañía francesa en el mercado de las aventuras en lengua inglesa, copado entonces por Lucasfilm y Sierra-On-Line. Incluso el sonido está fuera de lo común y cada una de las pantallas posee su propia banda musical ambiental. Además, los afortunados que dispongan de una tarjeta de sonido para Pc tambien podrán escuchar algo especial, pero la palma en cuestión sonora se la lleva, una vez más, la versión para Commodore Amiga.

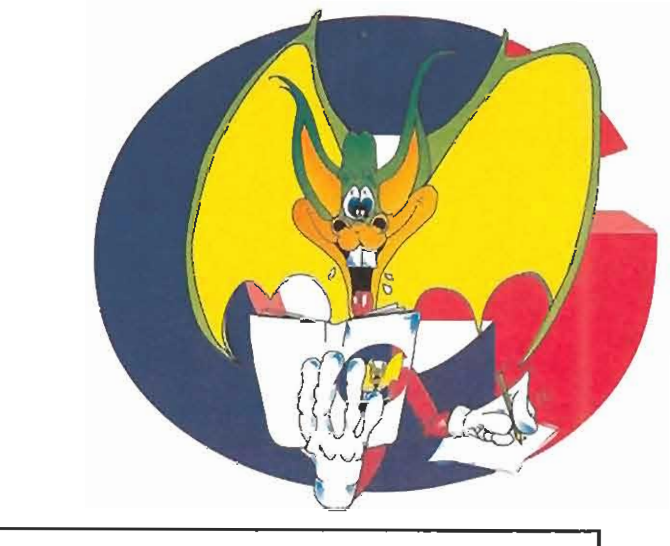


«Future Wars» era una carencia importante en el catalogo del videojuego español que ahora se ha enmendado al ser editado perfectamente traducida al castellano. ¡La aventura está servida!

J.G.V.

Computer Games

LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI



IBM PC



¡Y por tan sólo ! 167.294 P.V.P. Tendrás un verdadero equipo MULTIMEDIA

IBM PS/1 (ref. 100)
Procesador 80286 a 10 Mhz., 40 Mb. de almacenamiento en disco fijo, 1 unidad de diskettes, 1 Mb. de memoria interna y monitor VGA color. ***¡Y además puedes conectar tu consola!***
Paquete Microsoft Works Versión 2.0A

- **SINTONIZADOR DE T.V.**
¡Convierte tu ordenador en un magnífico televisor!.
- **JUEGOS DEMONIAK, BABY JO y F-15 STRIKE EAGLE II**
- **JOYSTICK**
- **TARJETA DE AUDIO Y JUEGOS (Interface MIDI, 4 voces, conector Joystick, entrada y salida de audio)**

* El precio de este Pack no incluye I.V.A

MEPHISTO



Tele klack
Ref. 9005



knobel klack
Ref. 9004

¡SUPER-OFERTA SOLO ESTE MES ! 4.400 P.V.P

Dos juegos electrónicos para medir tu rapidez, sagacidad y reflejos que te permitirán jugar contra-reloj o con tus amigos. Además también con ellos, tendrás un magnífico reloj despertador.

¡REGALO CON LA COMPRA DE UNA CONSOLA SEGA-MEGADRIVE!

¡REGALO CON LA COMPRA DE UNA CONSOLA MASTER SYSTEM II + 1 JUEGO!

¡REGALO CON LA COMPRA DE 1 GAMEBOY + 2 JUEGOS!

¡Regálaselo a tus padres!

ENTRETENIMIENTO

REF.	PRECIO	AM	AT	PC	PRECIO
1.000	3D CONSTRUCCION KIT	X	X	X	7.900
1.001	4D SPORTS DRIVING			X	4.800
1.002	9 LIVES	X	X		3.800
1.003	ADIDAS CHAMP. FOOTBALL		X		2.250
1.004	AFRIKA KORPS	X	X		2.850
1.005	ALLIEX	X			1.700
1.006	ALPHA WAVES		X	X	2.250
1.007	ANCIEN BATTLES	X	X	X	2.450
1.008	ARMOUR GEDDON	X	X		3.900
1.010	AUTOCRASE			X	2.250
1.011	BABY JO	X	X	X	2.850
1.012	BALL GAME	X	X	X	2.850
1.013	BATMAN			X	2.250
1.014	BATMAN CAPED CRUSADER	X	X	X	2.250
1.015	BATMAN THE MOVIE	X	X		2.250
1.016	BATTLE AQUADRON	X			2.850
1.017	BETRAYAL			X	4.800
1.018	BLITZKREIG MAY 1940	X	X		2.850
1.019	BOSTOM BOMB	X	X	X	2.500
1.020	BRAT	X	X	X	2.750
1.021	CHAMPION OF KRYNN	X	X	X	4.800
1.022	CHESS CHAMPION 2175	X	X		3.800
1.023	CHESS PLAYER 2150	X	X	X	3.995
1.024	CHESS SIMULATOR	X	X	X	2.250
1.025	COHORT	X	X	X	2.850
1.026	CRIME WAVE	X	X	X	4.800
1.027	CRUISE FOR A CORPSE	X	X		2.950
1.028	CYBERCON III	X		X	4.200
1.029	CARKMAN	X	X	X	2.250
1.030	DEMONIAK	X	X	X	3.990
1.031	ECO PHANTOMS	X	X	X	3.150
1.032	F-15 STRIKES EAGLE II	X	X	X	4.950
1.033	FINAL FIGHT	X	X		2.250
1.034	FIRESTAR	X			1.700
1.035	FUTURE WARS	X	X	X	4.200
1.036	GAUNTLET III	X	X		2.850
1.037	GOLDEN AXE	X	X	X	2.850
1.038	GOLDEN BASKET			X	2.850
1.039	HARD DRIVING II	X	X	X	2.250
1.040	HERO QUEST	X	X	X	3.400
1.041	INSECT IN SPACE	X	X		3.200
1.042	JAHANGIR KHAN SQUASH	X	X	X	3.150
1.043	JETFIGHTER II			X	5.500
1.044	KILLING CLOUD	X	X		3.800
1.045	KINGS QUEST V			X	8.490
1.046	LEISURESUIT LARRY 2	X		X	5.600
1.047	LIFE AND DEATH II			X	3.900
1.048	LONE WOLF			X	2.850
1.049	LORDS OF THE RINGS			X	4.500
1.050	MI TANK PLATOON			X	6.990
1.051	MARIO ANDRETTI'S RACING			X	3.900
1.052	MEAN STREET	X		X	4.950
1.053	MEGATRAVELLER 1	X	X		5.300
1.054	MICROPROSE SOCCER			X	2.250
1.055	MINDWINTER	X	X	X	5.490
1.056	MIG-29	X	X	X	3.990
1.057	MIG-29 FULCRUN	X		X	3.990
1.058	MONACO GRAND PRIX	X	X	X	2.250
1.059	MONTY PHYTON		X	X	2.250
1.060	MONTY PHYTON FLYNG	X			2.370
1.061	MRCS	X			2.250
1.062	MURDER	X	X	X	3.990
1.063	NAM 1965-1975	X	X	X	2.250
1.064	NIGHT SHIFT	X	X	X	4.490
1.065	NINJA RABBIT	X	X	X	2.450
1.066	OBITUS	X	X	X	5.000
1.067	OIL'S WELL			X	3.800
1.068	OPERATION STEALTH	X	X	X	4.490
1.069	POLI DIAZ			X	2.850
1.070	PREDATOR 2	X	X	X	2.250
1.071	PRO TENNIS TOUR 2	X	X	X	2.500
1.072	REGRESO AL FUTURO III			X	2.750
1.073	RESCATE EN EL GOLFO			X	2.850
1.074	SCAPE OF THE PLANETS OF THE ROBOT M.	X		X	4.200
1.075	SECRET WEAPONS OF THE LUTWAFE	X	X	X	5.990
1.076	SILENT SERVICE II			X	5.900
1.077	SILENT SHADOW			X	2.250
1.078	STELLAR 7	X		X	4.300
1.079	STORMBALL	X	X	X	4.950
1.080	STUNRUNNER	X	X	X	4.600
1.081	TERMINATOR 2	X	X	X	2.850
1.082	THE FINAL BATTLE		X		3.800
1.083	THE SIMPSONS	X	X	X	5.400
1.084	TORTUGAS NINJA			X	2.850
1.085	TURRICAN 2	X			2.250
1.086	VOODOO NIGHTMARE	X	X		2.250
1.087	WARLOCK THE AVENGER	X	X		3.500
1.088	WILD WHEELS	X	X	X	2.250
1.089	WRATH OF THE DEMON	X	X	X	7.995
1.090	WRECKERS	X	X	X	2.650

COMPLEMENTOS

PISTOLA LIGHTPHASER PARA AMIGA 500 (ref. 205)
+
SKEET SHOOT
+
ORBITAL DESTROYER
7.500 P.V.P.

JUEGOS AMIGA 500 PARA PISTOLA:
ENFORCER (ref.2.000)
1.700 P.V.P.
FIRESTAR (ref.2.001)
1.700 P.V.P.
ALIEX(ref.2.002)
1.700 P.V.P.



REF.	MODELO	P.V.P.
102	PACK AMIGA/ATARI ST + 3 JUEGOS	4.500
103	TERMINATOR JOYSTICK	3.600
104	FLIGHTSTICK JOYSTICK	9.500
105	TRACKBALL ROLLER MOUSE	19.900
106	FANCY MOUSE PC COMPATIBLE (1050 mm/sg)	5.200
107	BUS MOUSE ATARI, AMIGA, MACINTOSH, MSX	5.200
108	JOYSTICK POR INFRAROJOS. 6 PUNTOS DE FUEGO FUEGO CON AUTOAJUSTE DE SENSIBILIDAD. ATARI, SEGA, AMIGA, AMTRAD CPC, COMMODORE	6.100
109	IGUALES CARACTERISTICAS QUE Ref. 109 CON CABLE	4.600

COMMODORE AMIGA

- **AMIGA 500 PAL (ref. 206)*** 64.900 P.V.P.
- **AMIGA 500 PARA EUROCONECTOR (ref. 213)*** 59.900 P.V.P.
- **MONITOR COLOR (ref. 207)** 49.900 P.V.P.
- **INTERFACE PAL (ref. 208)** 9.900 P.V.P.
- **CONVERTIDOR T.V. (ref. 209)** 15.00 P.V.P.
- **FLOPPY EXTERNO (ref. 210)** 19.900 P.V.P.
- **DISCO DURO 20 Mb. (ref. 212)** 79.900 P.V.P.

* Incluyen ampliación a 1 Mb. + juego DEMONIAK

CONSOLAS

Ref.	NOMBRE	PRECIO
300	Consola SEGA MEGADRIVE + Alt. Beast	29.900
800	Consola MASTER SYSTEM II	14.900
400	Consola GAMEBOY + Juego Tetris	14.900
700	Consola GAME GEAR + Juego Columns	19.900
600	Consola ATARI LYNX (IVA no incluido)	17.900

***Los productos con un retraso mayor a QUINCE días desde la recepción del pedido, tendrán un 5% de descuento.**

SONIDO PC

Ref.	• TARJETA THUNDER BOARD	PRECIO
101	- Compatible SOUND BLASTER Y ADLIB - Entrada microfono y Joystick - Playback de audio digitalizado - Compresión-Descompresión de audio 2:1, 3:1, 4:1 - Once voces simultáneas - Salida para cascos, altavoces o amplificador	29.900

¿Te gustaría conseguir el catálogo de Computer Games?
Envía este cupón y te contaremos cómo cambiar tus cartuchos.
Para tus pedidos llama o escríbenos a:
COMPUTER GAMES •
Ap. de Correos 57.014 • 28080 MADRID
Tel.: (91) 351 05 16 • (91) 352 96 02 • (91) 352 96 25
Fax.: (91) 352 97 09

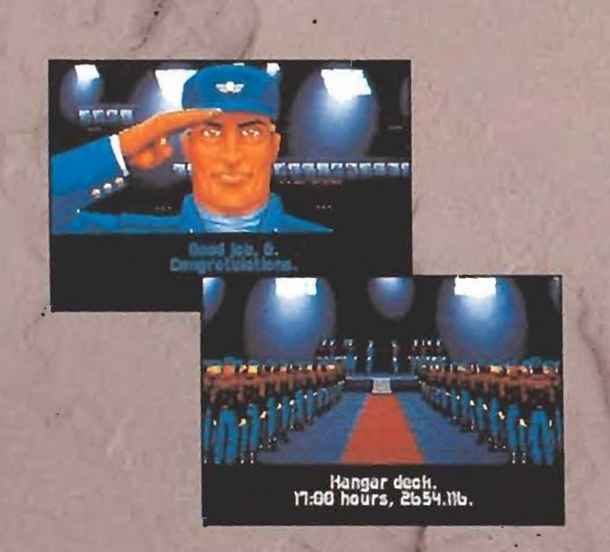
Ref.	Título	Precio
	Total	

Nombre y Apellidos.......................................
Domicilio.......................................
Población.......................Provincia.......................
Cod.Postal.......................Telf.......................

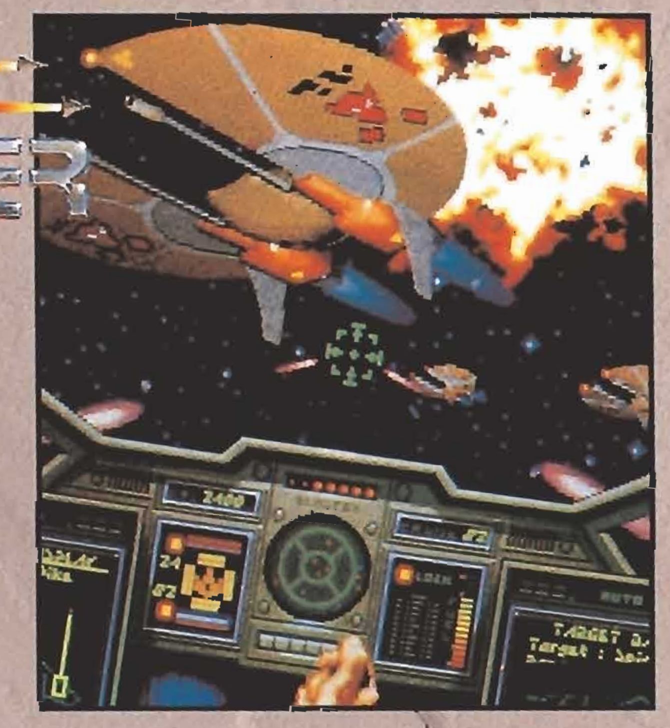
☐ GAMEBOY ☐ GAME GEAR
☐ SEGA MASTER SYSTEM II ☐ ATARI LYNX
☐ SEGA MEGA DRIVE

☐ CATALOGO ☐ CAMBIO DE CARTUCHOS

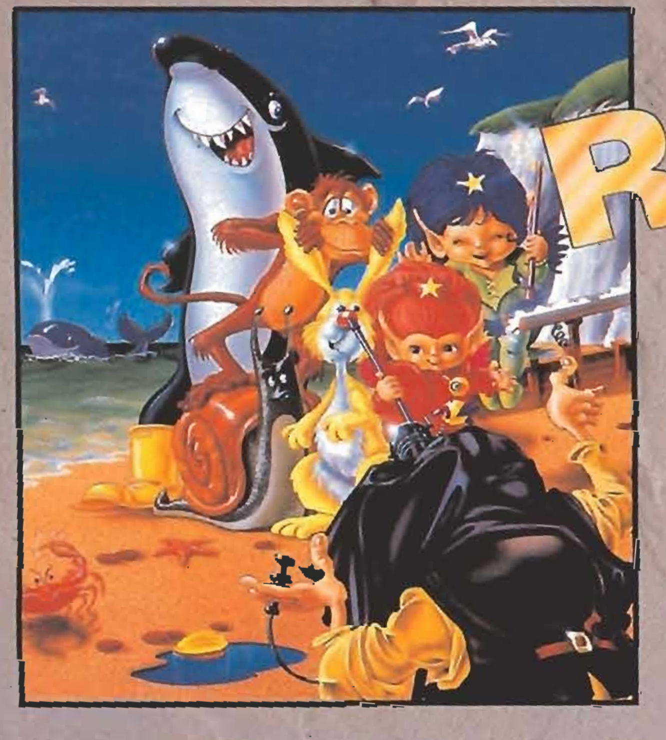
Dromanía



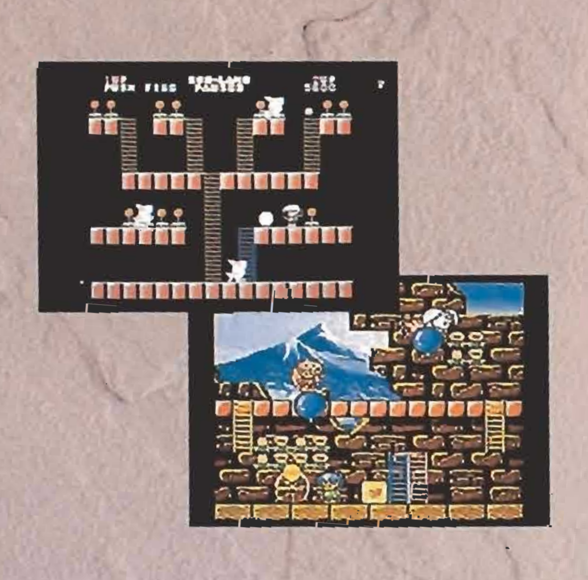
WING COMMANDER



El Simulador de Combate Espacial tridimensional.
"¡Wingleader Uno! ¡Wingleader Uno! ¡Enemigos por todos los lados! ¡No puedo con ellos!"
"¡Aguanta, Hunter, estoy en camino ...!"
Tú eres un piloto de una nave de combate, lo mejor de lo mejor, pero nada en tu entrenamiento te preparó para una acción tan fuerte. ¡Los combates espaciales contra los ases de Kilrathi son mortales, y el futuro de la humanidad está en juego cada vez que vuelas!.
Disponible en PC







Algo muy extraño ha ocurrido en la ciudad. Han secuestrado a la encantadora mamá de nuestros angelicales héroes, Tom y Kit. Ahora ella está encerrada en la torre Maboots esperando ser rescatada. Sólo hay una cosa que se puede hacer: Tom y Kit deben ponerse los zapatos del Arco Iris que les dio el Anciano, y armados con las varas de Sheesanomo, deben ir y golpear en la cabeza de todo lo que se mueva.
Disponible en SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA y ATARI







Ahora te toca a tí. Debes enfrentarte a los más peligrosos enemigos de nuestro entorno: Looten Plunder, Duke Nukem, Hoggish Greedly, Dr. Blight y otros más. Las fuerzas de la Tierra, Fuego, Aire, Agua y Corazón son tuyas. Reúnelas y conviértete en Captain Planet. Tu Eco-cóptero te espera.
Disponible en C-64, SPECTRUM, AMSTRAD, AMIGA, ATARI y PC







DROSOFT
Moratín, 52. 4º dcha. 28014 MADRID
Tel: (91) 450 89 64

SPACE QUEST IV

"Si quien está recibiendo este mensaje, grabado con las últimas fuerzas que aún me quedan, no es una máquina, si perteneces a la raza humana, entonces, puede que todavía no esté todo perdido. Eres quizás la última esperanza que le queda a nuestro pueblo, por lo que te pido que escuches con atención lo que voy a contarte. Sólo así podrás hacerte una remota idea de los peligros a los que tendrás que enfrentarte para derrotar al temido Vohaul....."

Con estas palabras en boca de un holograma tridimensional proyectado ante los atónitos ojos de nuestro héroe Roger Wilco, comenzaba un relato sobrecogedor acerca del triste destino al que la humanidad se había visto conducida.

Una vez más, Wilco pensó cómo era posible que este tipo de cosas le pasaran siempre a él. Sólo recordaba estar contando sus muchas batallitas en el bullicioso bar del asteroide Magmetheus, cuando todo se había desencadenado, sin darle apenas tiempo a reaccionar.

Dos sujetos con una especie de traje policial le habían sacado casi a rastras del tugurio, cuando la cosa empezaba a ponerse por fin interesante con los compañeros de juerga, a quienes por cierto correspondía pagar la próxima copa.

Los policías le mostraron una grabación en la que Roger reconoció enseguida a uno de sus viejos "amigos": el indeseable Vohaul. El malvado no podía perdonar el ridículo al que una vez fue sometido por Wilco, y antes de hacerse Señor del mundo conocido, estaba dispuesto a dejar su "expediente" libre de vergüenzas, liquidando al pobre Roger.

Cuando todo parecía perdido, dos figuras surgieron de la oscuridad del callejón, le rescataron, y huyeron con él a toda prisa. En breves instantes, y sin tiempo para preguntar nada, Wilco se vio empujado hacia una grieta temporal, en la que se sumerge hasta llegar a un extraño y desolado planeta, al que sólo después de una atenta observación, Roger identifica como Xenon, su tierra natal.

Aunque ya nada es como era. La destrucción reina por doquier, y en este mundo de pesadilla, sólo unos extraños y amenazadores Cyborgs pululan por las calles a la búsqueda de nuevas presas.

En su deambular, Roger encuentra un Miniordenador portatil, y un simpático juguete que le recuerda otros tiempos más felices. El único camino posible parecen ser de pronto las alcantarillas, y por ellas se introduce sin pensárselo dos veces. Así llega al lugar donde al parecer se ocultaban los componentes de la última resistencia, y donde descubre el mensaje grabado que le desvela el triste destino seguido por la humanidad.

La humanidad en manos de una máquina

"... Todo comenzó a raíz del ambicioso proyecto Xenon Super Computer.

Habíamos diseñado un potente ordenador cuya capacidad estaba fuera de toda duda, y su aparente perfección nos hizo imaginar que en él podía estar la clave del desarrollo de nuestro planeta. Luego, el destino demostró lo contrario.

Se introdujeron toda clase de datos al megacerebro informático, incluyendo los necesarios para el control de la atmósfera, y los sistemas de defensa.

Todo pareció ir bien durante los primeros tres años. Luego, un desafortunado día, una expedición espacial, localizó un extraño hallazgo: una pequeña caja con



PC EGA

No es bueno frecuentar los bares de los planetas bajos de la galaxia y Roger lo va a descubrir enseguida.



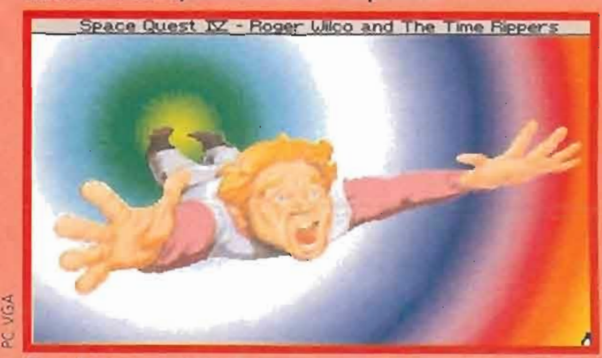
PC VGA

Cuando está tomando unas copas, Roger, nuestro héroe, recibe una interrupción bastante inesperada.



PC EGA

El planeta Xenon es casi un basurero en el futuro del futuro, vosotros ya nos entendéis, ¿no?



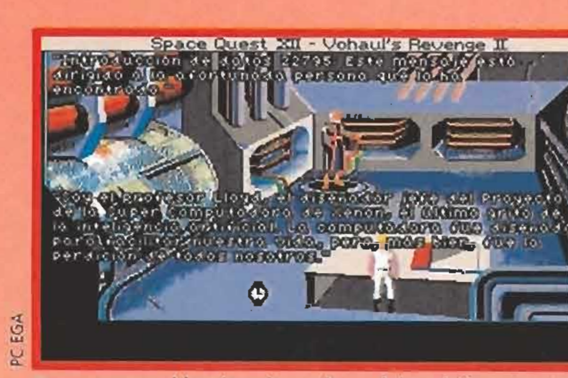
PC VGA

De cabeza a un viaje sin retorno y sin destino aparente, Roger está convencido de la inminencia de su muerte.



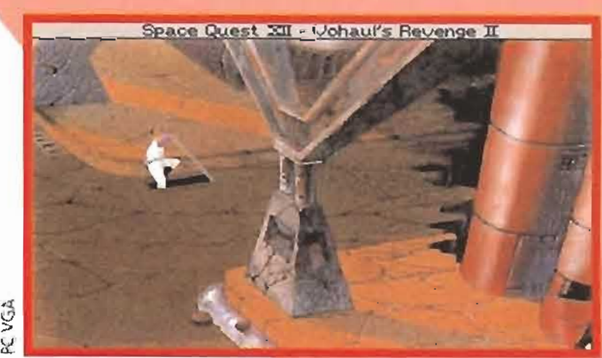
PC VGA

Si dejas que el Cyborg te señale, despídete de la vida, porque estás perdido.



PC EGA

Tras apretar el botón adecuado podrás asistir a una representación holográfica del último mensaje de la resistencia.



PC VGA

La única salida aparente parece ser el ultramoderno sistema de alcantarillado.



CITA EN EL FUTURO

SPACE QUEST IV

un rótulo exterior en el que se leía «Leisure Suit Larry», y antiguos discos de datos informáticos. La información en ellos contenida se introdujo en el Gran Ordenador para su análisis, y un extraño virus entró en acción tomando el control de la máquina. Todas las pantallas quedaron en blanco y luego apareció en ellas el texto «Wilco debe pagar». Luego, nuestras propias armas se volvieron contra nosotros y comenzó el caos.

La mayoría intentó huir a otros planetas, pero sólo algunos lo consiguieron. Los que eran atrapados fueron "reprogramados" y convertidos en Cyborgs al servicio de la inteligencia superior que parecía controlarlo todo.

Mientras grabo este mensaje, sólo un puñado de nosotros queda aún en pié, y nuestra salud cada vez se resiente más.

Para empeorar aún más las cosas, hemos sabido que el ordenador ha conseguido desvelar el secreto del viaje a través del tiempo. Mis dos mejores hombres han partido en una operación suicida a intentar robar esta última tecnología, ya que estamos convencidos que si nadie de nuestro tiempo es capaz de sacarnos de esta angustiosa situación, en alguna época pasada, tal vez existió alguien con el coraje suficiente para hacerlo. Si tú eres el que esperamos, doy gracias al cielo, aunque yo no pueda estar aquí para verlo..."

Con estas palabras, la grabación se interrumpió, dejando a Roger Wilco sumido en serios pensamientos. Lo que hasta ese instante parecía ser producto de unas cuantas copas de más en la taberna galáctica de Magmetheus, se había convertido en una angustiosa realidad.

Pasados los primeros momentos de desconcierto, nuestro héroe empieza a unir cabos sueltos, y llega a la conclusión de que detrás de aquel extraño virus iniciador del caos, sólo puede estar una persona: Vohaul.

Un nuevo desafío para Roger Wilco

Nuestro amigo estelar disfrutaba de una inmerecida fama de cuentista. La única verdad es que nunca supo volver la espalda a los problemas ajenos, y esto le había llevado siempre a meterse en líos increíbles. Ahora, la agonía de este planeta que le vio nacer, unida al hecho terrible de que le hubiesen sacado del bar sin mediar aviso, convertían la situación en ineludible. Vohaul podía echarse a temblar. Wilco había decidido ir en su búsqueda y terminar el trabajito empezado hace tiempo.

Sin más dilación, Roger abrió la única puerta visible y se internó en los subterráneos. Después de recorrerlos varias veces, la salida parecía ser una escala metálica. Para alcanzarla, había que evitar una apestosa masa verdosa con no muy buenas intenciones, de la que tomó una muestra para analizarla después.

La escalera daba acceso a una tapa de alcantarilla, desde la que pudo observar la llegada de una patrulla de reconocimiento de la policía espacial. Cuando todo pareció quedar tranquilo, Roger se dirigió hacia la nave, en la que se introdujo como polizón. Luego, la nave despegó llevando a nuestro héroe hacia el corazón de la guarida de Vohaul.

Una vez en ella, una rápida inspección de los alrededores mostraba que todos los accesos al interior se encontraban controlados por vigilantes. Junto al cuerpo de guardia, la llegada de un extraño vehículo surgido de la nada llamó la atención de Wilco, y aprovechando un descuido se introdujo en él.

Un extraño panel de instrumentos con símbolos nunca vistos parecía controlar la nave, así que comenzó a probar varias claves. Antes de nada, anotó con cuidado la que aparecía en el display, y siguió probando. Parecía que no iba a haber suerte, cuando a la tercera o cuarta prueba, Roger se vió catapultado hacia un torbellino de colores parecido al que le había traído al futuro.

Después de recuperarse del mareo que le había producido el viaje, nuestro héroe se decidió a abrir la compuerta del vehículo, para salir al exterior del extraño planeta en el que se hallaba. Un paisaje increíble se ofrecía ante sus ojos: en la base de la plataforma rocosa sobre la que había aterrizado, un mar de aguas oscuras parecía ocupar toda la superficie del planeta. Desde él, como mil islas pequeñas, promontorios erosionados caprichosamente constituían el único suelo practicable.

Después de recorrer por un instante la pequeña meseta, una gran sombra anunció el paso de una gigantesca ave sobre Roger. Buscando una salida, comenzó a bajar una especie de escalera natural de roca, cuando de repente, dos enormes garras apresan al aventurero y lo elevan hacia los cielos.

Tras un corto vuelo, donde todo parece perdido, Wilco es lanzado a un gran nido al que llega ileso de milagro. No corre su misma suerte un policía espacial que seguramente venía tras él, y al que las garras del ave han herido de muerte. Roger investiga el cuerpo, y encuentra una envuelta de chicle con símbolos que le recuerdan los de la nave. Tras varios intentos, consigue encontrar un hueco por el que se desliza, y cae hasta el agua.



Un poco de ácido siempre puede venirle bien a un experimentado piloto galáctico.



Siempre es bueno ser un poco precavido antes de lanzarse a la aventura, y en este juego mucho más.



Entrar de polizón en la nave interespacial será la única manera de llegar a Vohaul.



Este es el resultado de jugar a Space Quest sin leerte completo este magnífico Patas Arriba. De nada.

En manos de las muñecas de Latex

A todos los héroes les ocurren cosas increíbles, pero nuestro amigo Wilco supera con creces la media. Cuando consigue salir del agua, hacen aparición en escena las habitantes del planeta. Una tribu de mujeres llamadas las muñecas de látex, quizás por su afición a vestirse con prendas de este material.

La que parece la líder del grupo acusa a Roger de haberle traicionado hace algún tiempo, y le informa que está dispuesta a escarmentarle de una vez por todas. Le obligan a entrar al submarino a punta de lanza, y le conducen a un mundo subacuático del que la fuga parece a todas luces imposible.

El comité de bienvenida incluye a una verdugo experta en tratar a varones, que muestra al chico el lado terrible de algunos electrodomésticos. Por suerte, cuando la cosa se pone realmente fea, aparece un hermoso monstruo marino que parece estar enfadado por respirar siempre los mismos aires.

Dado que las chicas huyen en desbandada, Roger consigue regalar al engendro "nuevos aires", que parecen terminar bruscamente con sus problemas.

Las que antes eran mujeres feroces, se vuelven dulces gatitas que no saben cómo agasajar a su salvador, así que de común acuerdo deciden premiarle con el mejor regalo que se puede hacer entre féminas: ir de tiendas.

Si necesita cualquier cosa, en la galería galáctica podrá encontrarla

Nadie imaginaría viendo el paisaje del planeta Estros, que cerca de él pudiese existir un satélite artificial en cuyo interior se concentrasen los más sofisticados comercios de este lado del universo. Claro que qué mejor sitio que junto a un planeta habitado sólo por féminas.

Mientras las agradecidas chicas se olvidan pronto de su salvador, atraídas por el efluvio de las modas, Roger Wilco decide que echará un vistazo a fondo en las tiendas. Estas se distribuyen en forma de anillo, alrededor de la magnífica pista central de patinaje con gravedad cero.

En un comercio de ropa para hombres, consigue cambiar sus maltrechas ropas, con lo que su aspecto vuelve a ser el de siempre. Luego encuentra la forma de ganar algún dinerillo extra echando una mano en el Monolith Burger, aunque al final parece que el negocio no es rentable, y Roger decide dejarlo.

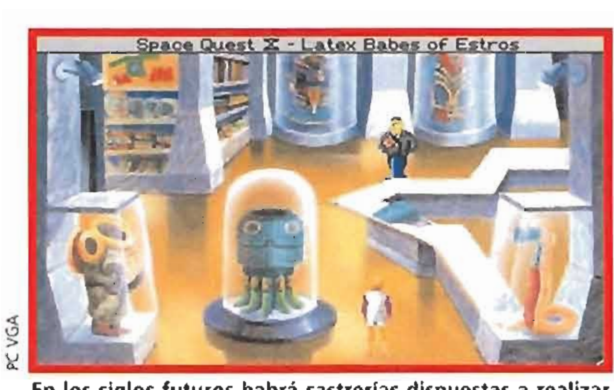
En la tienda de Software, la multitud se ha llevado ya los últimos superéxitos de la casa Sierra, y sólo quedan algunos títulos ya caducos y un libro de pistas sobre una aventura espacial que resulta conocida a nuestro héroe.



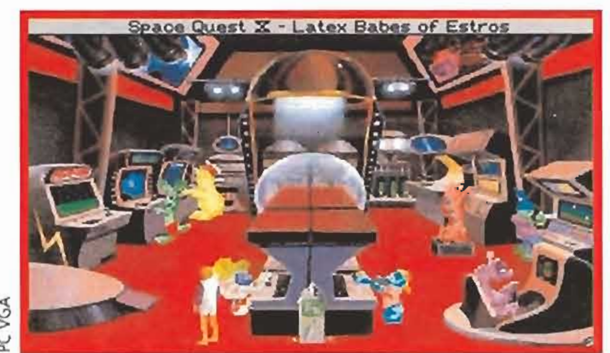
Una sesión de patinaje nunca viene mal para desentumecer los músculos.



Radio Shock nos puede suministrar cualquier tipo de adaptador electrónico que podamos necesitar.



En los siglos futuros habrá sastrerías dispuestas a realizar pret-a-porter para cualquier ser galáctico.



Los chicos del mañana "estudian" a fondo para llegar a ser algo en su planeta natal.



A Roger ya le costó lo suyo sacarse el carnét de conducir asi que imaginaros aprender a manejar la nave de marras.



La superficie del extraño planeta Estros no hace suponer lo que vamos a encontrar en su interior.



Las hermosas Látex Babes son casi tan peligrosas como asombrosamente bellas.

En la guarida de las chicas guerreras Roger parece tener ciertos problemillas en tratar a las habitantes de Estros.

Después de comprarlo, Roger visita Radio Shock, una cadena de tiendas especializadas en todo tipo de aparatos electrónicos. Lo único que encuentra interesante es un adaptador para el PocketPal Computer que encontró en Xenon, pero el precio es demasiado elevado para poder comprarlo.

Recuerda entonces la tarjeta de crédito que se les cayó a las chicas, y decide probar suerte. Pero los nuevos sistemas de detección son infalibles, y el truco ya no está en la clave. El Cajero Automático sabe que la titular de la tarjeta es una hermosa rubia, y el Sr.Wilco dista mucho de parecer una chica.

Con un poco de ingenio, Roger se las arregla para obtener el disfraz adecuado y consigue el dinero para el adaptador. De entre los distintos modelos elige el que cree le será útil, aunque si no fuera así, siempre podría volver e intentar cambiarlo por el adecuado.

Más tarde, un poco harto ya de tiendas, decide echarse unas partiditas en un local de videojuegos cercano. Harto de la máquina del Astro Chicken, se dirige hacia la única que queda libre, cuando de repente, hace su aparición en escena uno de los vehículos de la policía de Vohaul que anda tras él.

Con más suerte que otra cosa, Roger consigue escapar y se dirige al único sitio donde cree que no se atreverán a seguirle: la pista de patinaje.

Allí tiene que escapar de un nuevo ataque, y dando un rodeo consigue volver al salón de videojuegos y apoderarse del vehículo. Anota la clave que podría traerle de vuelta aquí si fuera necesario, y piensa unos segundos hacia dónde dirigirse.

Recuerda entonces las claves obtenidas en el libro de pistas, una de las cuales parece complementar otra que ya tenía. Con ambas, compone unos signos que le permiten hacer un alucinante viaje al pasado, a los tiempos que constituyeron su primera aventura (The Sarien Encounter). Después de una entretenida charla sobre motos, y con unas cerillas de recuerdo, Wilco decide retornar a Xenon, para la batalla final.

Una victoria final que dará que hablar en las tabernas galácticas

De nuevo en Xenón, Roger busca la puerta de entrada hacia el interior del edificio donde se aloja el Gran Ordenador, y su actual controlador, el pérfido Vohaul.

Una puerta redonda de acero le impide el paso, ya que por más que intenta conseguir la clave que la abre, la cerradura se niega a responder. Pensando que pueda ser por falta de grasa, Wilco utiliza el único líquido con el que cuenta. El efecto no es el esperado, pero el humillo que sale de la cerradura in-



Nadie diría que éste es nuestro héroe del espacio. La verdad es que le sienta bien el negro.



Jugar al Astro-Chicken nos va a permitir pasar un rato muy agradable.



El dueño del Monolith-Burger pertenece a una raza que nos recuerda mucho a cierto animal terrestre.



Restos de serie pasados de moda para los aficionados al videojuego del futuro.

SPACE QUEST IV

dica que ya no es más que un adorno. Así que un simple empujón da vía libre.

En el interior del cilindro metálico que sirve de pasillo, tres amenazadores círculos con emisores de rayos láser, dan una noción clara de que los que están al otro lado no son aficionados, y están protegidos contra cualquier incidente.

Roger decide tomárselo con calma. Enciende un purito, y prueba algunas combinaciones. Después de varios intentos frustrados, observa que sobre la pantalla en que se encuentra, unas letras indican que la aventura que está viviendo es «Space Quest XII», y llega a la conclusión que las cifras válidas son todas múltiplos de doce.

Tras el tercer anillo, un laberinto con tres niveles confunde un poco a nuestro héroe, y una serie de robots destructores contribuyen a ponerlo todo más difícil. En cada pasillo, Wilco localiza una especie de puntos de conexión, en los que decide utilizar el adaptador comprado en Radio Shock, que por suerte ajusta a la perfección. Alimentando al ordenador portátil con una pila de la mochila donde lleva todos los objetos útiles, consigue entrar al sistema de seguridad, y preveer los movimientos de los robots.

En el nivel dos localiza una entrada que parece llevar a las entrañas del ordenador, pero una puerta cierra el paso. La clave es complicada por su gran cantidad de dígitos, pero no hay nada que un buen libro de pistas no pueda solucionar.

En la pantalla de acceso al ordenador, dos son las acciones claves: la eliminación de los robots, y el inicio de formateo del cerebro informático.

Con el camino más despejado, Roger recorre por completo los tres niveles, para hallar en el tercero el acceso a una zona aislada, donde aparece suspendido un cuerpo que le resulta extrañamente familiar.

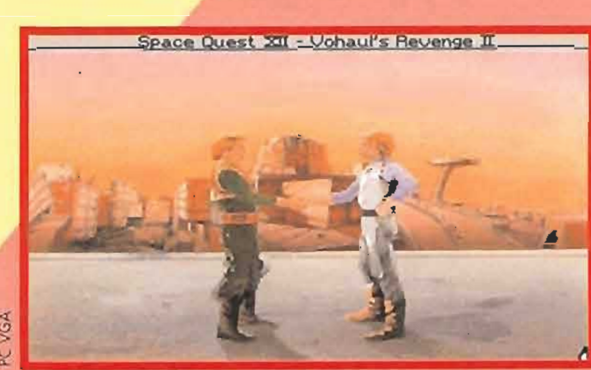


Por fin tras muchos sufrimientos, hemos llegado a la guarida de Vohaul.

Ya estamos a puntos de entrar en la estancia donde está el cerebro del super-ordenador.



Roger se enfrenta a vida o muerte con su enemigo, del resultado de la batalla final depende el destino de la galaxia.



Padre e hijo, al final, se vuelven a encontrar y se saludan amistosamente, la aventura está a punto de acabar.

La voz del temido Vohaul se deja oír desde esos jóvenes labios, para informar a Wilco que aquel es el cuerpo de su hijo, y que nunca jamás volverá a serlo, ya que ahora pertenece por siempre a la mente criminal que ha decidido vivir en él como venganza suprema.

Nuestro héroe no puede permitir nada tan repugnante, y se inicia un forcejeo, donde conseguirá hacerse con el disco de programación.

Una manipulación adecuada sobre el computador conseguirá devolver a Roger Wilco Jr. a su propio cuerpo, y terminar la secuencia de formateo de Vohaul en el Super Ordenador Central, con lo que la pesadilla habrá tocado a su fin.

Los felices momentos finales

Durante un emocionado instante, padre e hijo se abrazan y se cuentan las peripecias que les han llevado a estar juntos. Luego, Roger Wilco Jr. informa que la historia no puede alterarse sin correr riesgos, por ello nuestro héroe debe abandonar el futuro por una grieta temporal.

Roger está feliz por haber logrado salvar a Xenon, su planeta natal del dominio de Vohaul. Además, puede que con un poco de suerte sigan en la taberna de Magnetheus los chicos a los que les tocaba pagar la próxima ronda. Y en esta ocasión, hay toda una larga historia para contar.

D.G.M.

Nuestra Opinión

■ **SIERRA** ■ Disponible: **PC EGA, PC VGA**

Los señores de Sierra parecen haber conectado de pleno con la dirección hacia la que apunta el mercado de 16 bits. Atrás quedaron los tiempos en los que sus juegos eran casi imposibles por la dificultad de introducción de órdenes. Los cómodos iconos hacen "jugable" el programa hasta para algunos más jovencitos, y la simpatía con que está llevado a cabo el guión, otorgan a la aventura que vivimos en este «Space Quest IV», la facultad de arrancarnos alguna sonrisa inevitable. Además contamos con una versión en nuestro idioma, lo que le hace aún mucho más interesante.

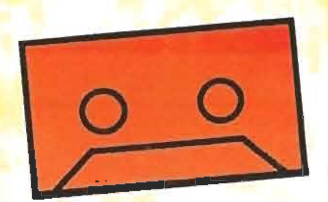
Especial mención merecen los capítulos de gráficos y sonido. En el primer caso, la versión VGA 256 colores lleva a nuestra pantalla una increíble película llena de acertadísimos gráficos. El único problema radica en que después de verla, la versión en EGA 16 colores, lógicamente sin desmercer, da la impresión de un cuadro a medio pintar. Si cuentas con tarjeta de sonido, prepárate a incorporar a un buen programa, una banda sonora que eleva aún unos cuantos puntos su listón de calidad.

Si las aventuras gráficas que están por venir evolucionan al ritmo en que lo están haciendo ahora, tendremos pronto que renovar nuestros equipos informáticos para conseguir estar al nivel de calidad que compañias como Sierra nos están ofreciendo.

D.G.M.



GRANDES JUEGOS A PEQUEÑOS PRECIOS





Juego	Ordenadores	Precio (pesetas)
ABADIA DEL CRIMEN	AMSTRAD, MSX	395
ACTION FIGHTER	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
ADIDAS FUTBOL	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
ADIDAS TENIS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
ALTERED BEAST	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
ARMY MOVES	SPECTRUM, AMSTRAD	395
ASPAR	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
AVENTURA ESPACIAL	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
AVENTURA ORIGINAL	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
BASKET F.M.	AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
BASKET MAGIC JOHNSON	AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
BATMAN	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
BOMBER	COMMODORE	595
BUGGY RANGER	SPECTRUM, AMSTRAD	395
BUITRE 1	MSX	395
BUITRE 2	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
CABAL	SPECTRUM, AMSTRAD	595
CALIFORNIA GAMES	SPECTRUM, AMSTRAD	595
CAPITAN SEVILLA	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
CAPITAN TRUENO	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
CASTLE MASTER	AMSTRAD	395
CAZA FANTASMAS 2	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
COSA NOSTRA	SPECTRUM, MSX	395
COMMANDO	SPECTRUM	595
CONTINENTAL CIRCUS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
COZUMEL	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
CRACK DOWN	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
CRAZY CARS 2	SPECTRUM, AMSTRAD	395
DAN DARE 3	AMSTRAD, COMMODORE	395
DOBLE DRAGON 2	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
DOCTOR DOOMS	SPECTRUM, AMSTRAD	595
DRAGON NINJA	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
DYNAMIC DUO	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
DYNAMITE DUX	SPECTRUM, AMSTRAD	595
DYNASTY WARS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
E - MOTION	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
ESCAPE FROM THE PLANET OF THE ROBOT MONSTERS	AMSTRAD, COMMODORE	395
ESWAAT	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
FORGOTTEN WORLDS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
FRANK BRUNO BOXING	AMSTRAD	395
FUTBOL MANAGER 2	SPECTRUM, AMSTRAD	595
GALAXY FORCE	AMSTRAD	395
GAME OVER	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
GARFIELD 2	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
GEMINI WING	SPECTRUM, COMMODORE	395
GENGHIS KHAN	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
GHOULS AND GHOSTS	SPECTRUM, AMSTRAD	595
GI HERO	SPECTRUM, AMSTRAD	395
GONZALEZ	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
GOODY	MSX	395
GRAND PRIX CIRCUIT	SPECTRUM, AMSTRAD	595
HEAVY METAL	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
H.M.S. COBRA	AMSTRAD	595
HOSTAGES	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
HOT ROD	AMSTRAD	395
HUNT FOR RED OCTOBER	AMSTRAD	595
HYDRA	SPECTRUM, AMSTRAD	395
INDIANA JONES	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
INTOCABLES	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
ITALIA 90	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
JABATO	MSX	395
JET BIKE SIMULATOR	SPECTRUM, AMSTRAD	395
JUNGLE WARRIORS	SPECTRUM, AMSTRAD	395
KARATEKA	SPECTRUM, AMSTRAD	595
KICK OFF 1	SPECTRUM, AMSTRAD	595
LASER SQUAD	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
LAST MISION	AMSTRAD, MSX	395
LINE OF FIRE	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
LIVINGSTON SUPONGO 1	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
MARIO BROS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
MAZE MANIA	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
MEGANOVA	SPECTRUM, AMSTRAD	395
MIAMI VICE	SPECTRUM, AMSTRAD	395
MOONWALKER	AMSTRAD	395
MORTADELO 2	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
MOT	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
MOUNTAIN BIKE	SPECTRUM, AMSTRAD	395
MUTANT ZONE	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
NARCOPOLICE	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
NEW ZELAND STORY	COMMODORE	595
NIGHT HUNTER	SPECTRUM	595
NINJA SPIRIT	SPECTRUM, AMSTRAD	395
NINJA WARRIORS	SPECTRUM, AMSTRAD	395
OPERATION THUNDERBOLT	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
OPERATION WOLF	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
P - 47	AMSTRAD	395
PACMANIA	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
PAK LO MEJOR DE DINAMIC	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
PAK RED DINAMITE	SPECTRUM	595
PAK QUINTO ANIVERSARIO	MSX	595
PAK VITAMINAS	COMMODORE	595
PAK XAM	MSX	595
PAK ZIGURAT	SPECTRUM, MSX	595
PERICO DELGADO	AMSTRAD, MSX	395
PETER BREADSLEY FUTBOL	AMSTRAD	395
PETROVIC BASKET	AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
PICAPIEDRAS	AMSTRAD	395
PICK AND PILE	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
PICTIONARY	SPECTRUM, AMSTRAD	595
PINBALL MAGIC	AMSTRAD	595
PIPEMANIA	SPECTRUM, AMSTRAD	395
POLI DIAZ	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
PREDATOR 1	COMMODORE	395
RAINBOW ISLANDS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
RAMBO 3	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
RAZAS DE NOCHE	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
RICK DANGEROUS 1	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
ROBOCOP 1	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
SAINT DRAGON	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
SATAN	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
SENDA SALVAJE	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
SHERMAN M - 4	AMSTRAD	595
SHINOBI	COMMODORE, MSX	395
SILK WORM	AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
SIMULADOR DE TENIS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
SIRWOOD	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
SITO PONS	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
SKULL AND CROSSBONES	SPECTRUM, AMSTRAD	395
SNOOPY	SPECTRUM, AMSTRAD	595
SOL NEGRO	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
SOVIET	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
STAR CONTROL	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
STRIDER 1	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
STRIDER 2	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
STRIP POKER 2	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	595
SUPER WONDER BOY	SPECTRUM, AMSTRAD	595
SWIV	SPECTRUM, COMMODORE, MSX (sólo MSX 2)	395
TARGET RENEGADE	AMSTRAD	595
TEMPLOS SAGRADOS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
TERRAMEX	AMSTRAD, COMMODORE, MSX	395
TEST DRIVE 2	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
TETRIS	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
THE CYCLES	SPECTRUM, AMSTRAD	395
THUNDER BLADE	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE, MSX	595
TIME MACHINE	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
TINTIN	AMSTRAD, COMMODORE	395
TOOBIN	SPECTRUM, AMSTRAD, MSX	395
TURBO CUP	SPECTRUM, AMSTRAD	395
TURBO OUT RUN	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
TURRICAN 1	SPECTRUM, AMSTRAD	595
UN SQUADRON	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	595
VOLLEYBALL SIMULATOR	AMSTRAD, COMMODORE	395
WANDERER 3D	SPECTRUM, AMSTRAD, COMMODORE	395
X - OUT	AMSTRAD, COMMODORE	395

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A:

TELEJUEGOS
AP. DE CORREOS 23.132
MADRID

FORMA DE PAGO: CONTRARREMBOLSO.
Sí, deseo recibir contrarreembolso (pagandolos al recibir el paquete) los juegos que les indico en este cupon de pedido.

NO MANDE DINERO POR ADELANTADO

NOMBRE ____________
APELLIDOS ____________
DOMICILIO ____________
POBLACION ____________
PROVINCIA ____________ CODIGO POSTAL ____________
TELEFONO ____________
NUMERO DE TELECLIENTE ____________ si aun no eres TELECLIENTE poner NUEVO

MODELO DE ORDENADOR

- ☐ CINTA SPECTRUM
- ☐ CINTA AMSTRAD
- ☐ CINTA COMMODORE
- ☐ CINTA MSX

TITULOS	PRECIO	TITULOS	PRECIO
		GASTOS DE ENVIO	250
		TOTAL	

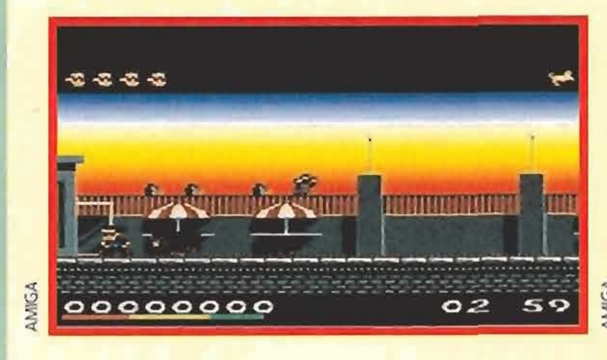
FINAL FLIGHT — SPECTRUM

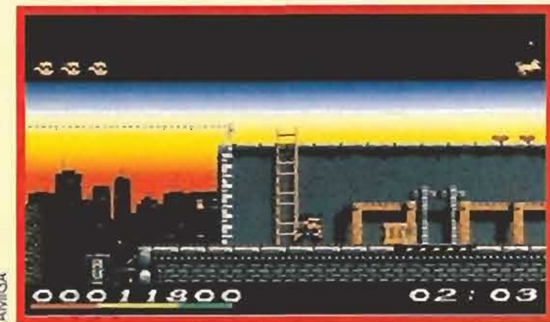
```
   1 REM -----------------------
   2 REM       FINAL FIGHT
   3 REM -----------------------
   4 REM    Jose Oliver - 1991
   5 REM -----------------------
   6 REM     Spectrum - 128 K
   7 REM -----------------------
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LEAR 29999
  20 FOR f=65000 TO 65007: READ
a: POKE f,a: NEXT f
  25 PRINT AT 16,4;"Carga el jue
go y tendras";AT 17,7;"creditos
infinitos"
  27 PRINT AT 11,9;"Jose Oliver
Gil"
  30 PRINT AT 5,1;"Cargador del
juego FINAL FIGHT";AT 7,10;"Spec
trum 128K";AT 9,8;"Valencia 17/1
0/91": LOAD ""CODE : POKE 30102,
232: POKE 30103,253
  40 RANDOMIZE USR 30000
  50 DATA 205,116,244,175,50,110
,158,201
```

TERMINATOR II — SPECTRUM

```
  10 REM Cargador Terminator II
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 29999: DIM a$(1)
  40 LET sum=0: FOR n=30000 TO 3
0029: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>2996 THEN
 PRINT "Error en los data!": STO
P
  50 INPUT "Inmunidad en las fas
es 1,2,4,6 y 7? "; LINE a$: IF F
N n() THEN POKE 30023,0
  60 INPUT "Tiempo infinito en l
as fases 3 y 5? "; LINE a$: IF F
N n() THEN POKE 30026,0
  70 PRINT #0:"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23417,84: POKE 23624,0: CLEAR
  80 LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 2
,0: LOAD ""CODE 32768: CLS : RAN
DOMIZE USR 30000
  90 DATA 33,24,21,34,106,128,33
,68,117,17,129,128,1,10,0,237,17
6,195,147,129,175,50,225,159,50
 100 DATA 119,176,195,0,114
```

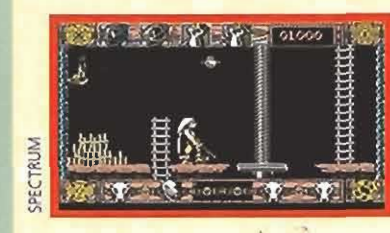

HUDSON HAWK — AMIGA






```
REM Cargador 'Hudson hawk'
REM Pedro José Rodríguez 3-11-91
DEF FNn=(UCASE$(a$)="N"):CLS:DIM c%(256):n=0:sum=0:a$="":RESTORE
WHILE a$<>"*":READ a$:byte=VAL("&H"+a$):c%(n)=byte:sum=sum+byte:n=n+1:WEND
IF sum<>1033364& THEN PRINT"Error en los data!":END
INPUT"Vidas infinitas";a$:IF FNn THEN c%(111)=&H600C
INPUT"Tiempo infinito";a$:IF FNn THEN c%(118)=&H6006
PRINT:PRINT"Inserta disco original...":start=VARPTR(c%(0)):CALL start
DATA 41FA,0016,43F9,0007,F000,45FA,00EA,2649,32D8,B5C8,66FA,4ED3,2C78,0004
DATA 41FA,002E,2D48,002E,41EE,0022,7016,4281,D258,51C8,FFFC,4641,3D41,0052
DATA 0B39,0004,00BF,E001,66F6,21FC,00FC,0002,0080,4E40,48E7,0082,2C78,0004
DATA 42AE,002E,41FA,0012,216E,FE3A,0002,2D48,FE3A,4CDF,4100,4E75,4EB9,FFFF
DATA FFFF,0C94,444F,5300,66F0,2D7A,FFF2,FE3A,397C,4EF9,01F4,297C,0007,F07A
DATA 01F6,4EEC,000C,21F8,006C,0000,21FC,0007,F094,006C,377C,4002,0056,4E72
DATA 2200,4E75,2078,0000,317C,4EF9,0074,217C,0007,F0A8,0076,4ED0,31FC,4EF9
DATA 0462,21FC,0007,F0C0,0464,4879,00F8,000A,4EF8,0CF2,6604,4EF8,0468,31FC
DATA 6002,548E,33FC,600A,0000,DA16,33FC,6016,0001,09F4,4ED1,*
```

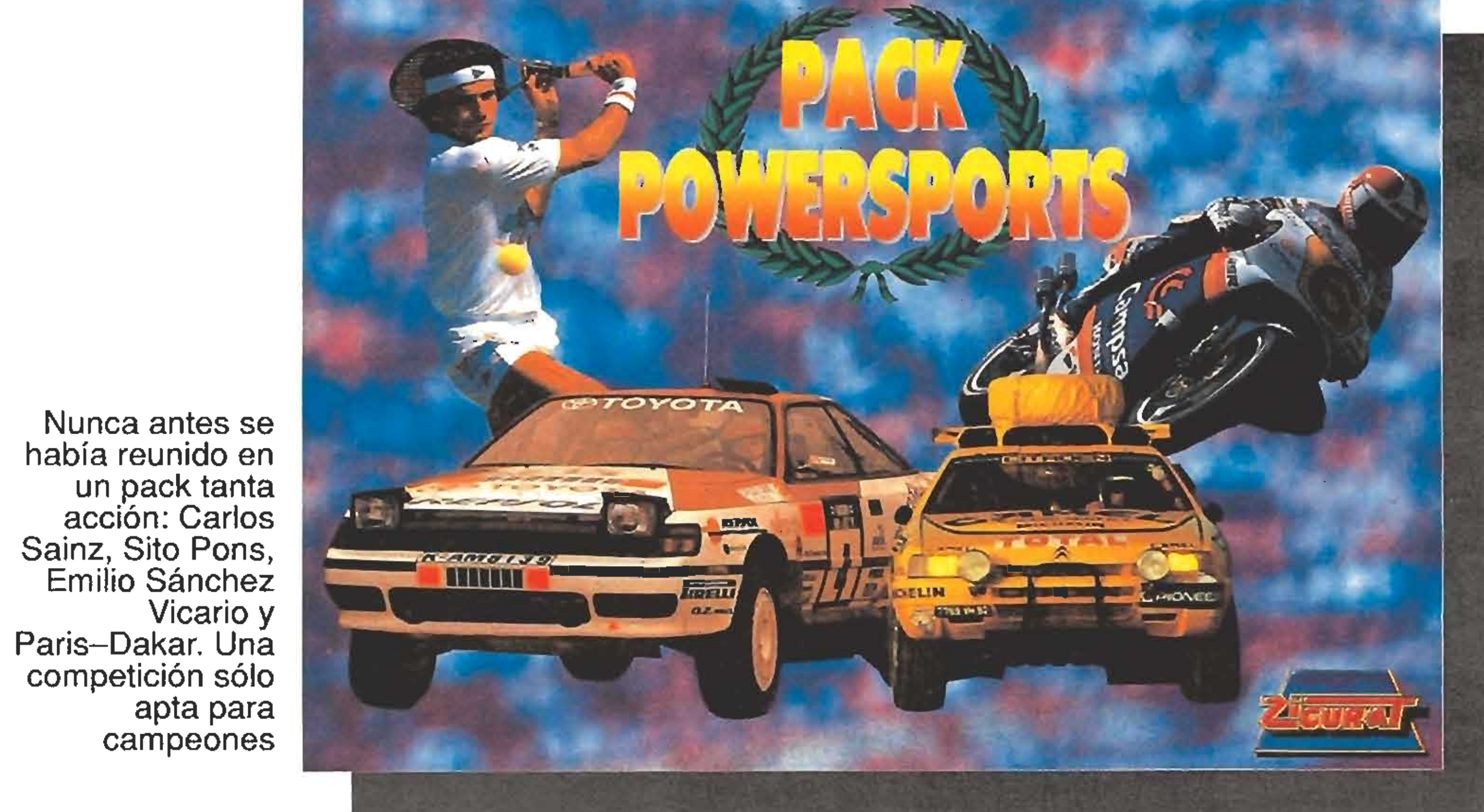
LONE WOLF — PC



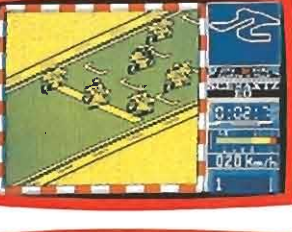




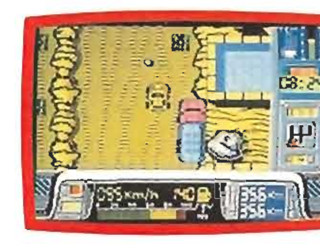

```
10 'CARGADOR PARA EL "LONE WOLF" (VERSION PC)
50 REM  Santiago Iglesias Gonzlez (VIGO 11/91)
70 KEY OFF:CLS
80 LOCATE 13,25:PRINT"ESPERA UN MOMENTO. LEYENDO DATAS"
90 LIN=1000:P=0:DIM D(143):READ A$:WHILE A$<>"*":I=1:SUM=0
100 WHILE I<LEN(A$):P=P+1:D(P)=VAL("&H"+MID$(A$,I,2))
110 I=I+2:SUM=SUM+D(P):WEND:READ SUM$:SUM1=VAL("&H"+SUM$)
120 IF SUM<>SUM1 THEN PRINT"ERROR EN LA LINEA DE DATAS":LIN:STOP
130 LIN=LIN+10:READ A$:WEND:GOTO 190
140 CLS:LOCATE 13,20:PRINT"ESPERA UN MOMENTO, GENERANDO ( LONE-POK.COM )
150 OPEN "R",1,"LONE-POK.COM",1:FIELD #1,1 AS A$
160 FOR I=1 TO P:LSET A$=CHR$(D(I)):PUT #1,I:NEXT:CLOSE 1
170 CLS:PRINT"EJECUTA EL FICHERO ( LONE-POK.COM )
180 PRINT"ANTES DE CARGAR EL JUEGO":SYSTEM
190 CLS:PRINT"ENERGIA AL MAXIMO";:GOSUB 240:IF A$="N" THEN D(3)=63
200 PRINT"VIDAS INFINITAS";:GOSUB 240:IF A$="N" THEN D(4)=1
210 PRINT"ENERGIA INFINITA";:GOSUB 240:IF A$="N" THEN D(5)=1
220 PRINT:PRINT"CORRECTO";:GOSUB 240:IF A$<>"N" THEN 140
230 D(3)=123:D(4)=0:D(5)=0:GOTO 190
240 PRINT " [S/N] : ";:A$=""
250 WHILE A$="":A$=INKEY$:WEND:IF A$="n" THEN A$="N"
260 PRINT A$:RETURN
1000 DATA EB617B0000FA2E89266101565 71E065251535 09C,6B3
1010 DATA 3D09357533A2E8B1E6101368B57028EDAA186043D,64D
1020 DATA 6D0075272EA00201A28F042E803E040100750BB4,534
1030 DATA EBA38804B8C606A384042E803E0301007505C606,6FF
1040 DATA 9504EB9D585B595A071F5F5EEA000000000000FA,64E
1050 DATA BA00008EDA8B1684002E89165D018B1686002E89,650
1060 DATA 165F018D160501891684008C0E86008D166301CD,536
1070 DATA 27CD20,114
1080 DATA *
```











Nunca antes se había reunido en un pack tanta acción: Carlos Sainz, Sito Pons, Emilio Sánchez Vicario y Paris–Dakar. Una competición sólo apta para campeones

PISO ZERO

Los hermanos Cadwalladwr, famosos criminales, han reunido un ejército de profesionales con los que han invadido la gran torre del holding R.B.A., y han tomado como rehenes a todo el personal...
Tu misión: ¡RESCATARLOS!

KONG'S REVENGE

Kong está de nuevo en la ciudad, y esta vez viene para vengarse. Mike tendrá que enfrentarse a él para salvar su vida y la de su compañera. Todo un clásico de la acción en la pantalla de tu ordenador.

F-1

¡Por fin un simulador de Fórmula 1 completo!: Carreras con diferentes condiciones meteorológicas, entradas a boxes con cambio de neumáticos. Todos los circuitos y la emoción de un campeonato tan reñido que te hará vibrar a los mandos de tu monoplaza.



Zigurat Software. Avda. Betanzos, 85 estudio 2. 28034 Madrid. Tel.: (91) 739 30 23. Distribuidores y tiendas ERBE, S.A. c/. Serrano, 240. 28016 Madrid. Tel.: (91) 458 16 58

PROMOCION EURO DISNEY

Euro Disney

PHILIPS

EuroDisney OFFICIAL SPONSOR

HAZ TU SUEÑO REALIDAD. Ahora viajes a EuroDisney y muchos otros premios por la compra de cintas de vídeo Philips.
Promoción válida hasta el 30 de Abril 1992.

PHILIPS HG HIGH GRADE E240 VHS



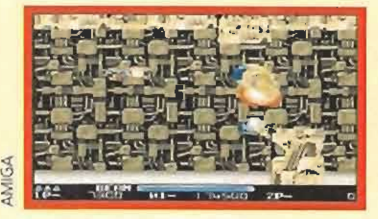


PHILIPS

OUT RUN — AMIGA

```
REM *****************************************************
REM * OUT RUN EUROPA (AMIGA)/JOSE Y ANTONIO DOS SANTOS    *
REM *****************************************************
CLS:FOR n=0 TO 239:READ a:POKE 784+n,a:s=s+a:NEXT n
IF s<>17050 THEN PRINT  "ERROR EN DATAS":END
INPUT "TIEMPO INFINITO (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW 852,24582
INPUT "MISILES INFINITOS (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW 860,24582
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW 868,24582
INPUT "TURBO INFINITO (s/n)";a$:IF a$="n" THEN POKEW 876,24582
PRINT :PRINT  "INTRODUCE EN DFO: EL DISCO ORIGINAL Y PULSA UNA TECLA"
pepe:IF INKEY$="" THEN pepe
empieza=800:CALL empieza
DATA 019,252,000,074,000,000,113,166,078,249,000,000,008,000,078,113
DATA 097,118,075,249,000,006,000,000,051,124,000,002,000,028,035,124
DATA 000,000,022,000,000,044,035,124,000,000,022,000,000,036,035,077
DATA 000,040,078,174,254,056,035,252,000,000,003,084,000,006,000,206
DATA 066,135,078,213,051,252,078,113,000,001,013,216,051,252,078,113
DATA 000,000,113,200,019,252,000,074,000,000,011,188,019,252,000,074
DATA 000,000,113,166,074,185,074,068,083,084,078,249,000,000,008,000
DATA 013,216,051,252,078,113,000,000,113,200,019,252,000,074,000,000
DATA 011,188,078,248,008,000,008,000,044,120,000,004,147,201,078,174
DATA 254,218,069,250,000,156,036,128,067,250,000,134,078,174,254,158
DATA 067,250,000,046,066,128,066,129,065,250,000,020,078,174,254,068
DATA 067,250,000,030,069,250,000,106,035,074,000,014,078,117,116,114
DATA 097,099,107,100,105,115,107,046,100,101,118,105,099,101,000,000
DATA 000,007,001,002,000,007,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
DATA 000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000,000
```

R-TYPE II — AMIGA








```
REM ****************************************************************
REM *          CARGADOR 'R-TYPE II' (AMIGA) - TONI VERDU / Oct-1991  *
REM ****************************************************************
DIM C%(79):DEF FNU=(UCASE$(V$)="N"):CH#=0:V=&H6004
FOR I=0 TO 77:READ V$:C%(I)=VAL("&H"+V$):CH#=CH#+C%(I)*(I+1):NEXT
IF CH#<>25792770& THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!":END
INPUT "NIVEL INICIAL (1-6) ":N:IF (N>0) AND (N<7) THEN C%(74)=N
INPUT "CREDITOS INFINITOS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(61)=V
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) ";V$:IF FNU THEN C%(64)=V
INPUT "INMUNIDAD (S/N) ":V$:IF FNU THEN C%(67)=V+6
CLS:PRINT "OK. INSERTA EL DISCO 'R-TYPE II' EN LA UNIDAD DFO:"
C=VARPTR(C%(0)):CALL C
DATA 2C78,4,41FA,38,43F8,300,2D49,2E,303C,5E,12D8,51C8,FFFC,41EE,22,7017
DATA 4281,D258,51C8,FFFC,4641,3081,839,4,BF,E001,66F6,21FC,FC,2,20,41FA,E
DATA 216E,FE3A,2,2D48,FE3A,4E75,4EB9,0,0,2069,28,C50,444F,660C,217C,4EB8,32E
DATA 66,4EE8,C,4E75,2F7C,0,33C,4,41F8,E2C,4E75,11FC,4A,2394,11FC,4A,105E
DATA 31FC,4E75,238C,31FC,4E75,2550,31FC,1,1582,4EF8,500
```

SKULL AND CROSSBONES — SPECTRUM

```
  10 REM Skull and crossbones
  20 REM Pedro Jose Rodriguez-91
  30 DEF FN n()=(a$="n" OR a$="N
"): PAPER 0: INK 7: BORDER 0: CL
EAR 46999: DIM a$(1)
  40 LET sum=0: FOR n=47000 TO 4
7492: READ a: POKE n,a: LET sum=
sum+a: NEXT n: IF sum<>59514 THE
N PRINT "Error en los data!": ST
OP
  50 INPUT "Energia infinita? ";
 LINE a$: IF FN n() THEN POKE 47
061,0
  60 INPUT "Creditos infinitos?
"; LINE a$: IF FN n() THEN POKE
47067,0
  70 PRINT #0;"Inserta cinta ori
ginal...": PAUSE 100: INK 0: POK
E 23624,0: CLEAR
  80 RANDOMIZE USR 47000
  90 DATA 221,33,0,0,17,51,16,62
,255,55,205,86,5,48,241,243,49,0
,128,33,229,183,17,50,128
 100 DATA 1,160,1,237,176,33,224
,183,17,0,91,205,23,128,48,245,3
3,202,183,34,77,91,195,0,91
 110 DATA 243,49,191,191,205,139
,102,62,167,50,88,212,33,183,201
,34,46,206,251,195,222,92,66,79,
79
 120 DATA 84,0,237,87,245,243,21
3,229,33,210,129,229,17,16,0,205
,153,128,225,17,14,0,205,90,129
 130 DATA 237,91,224,129,167,237
,82,225,209,32,226,213,229,6,8,1
7,210,129,205,61,129,225,209,48,
212
 140 DATA 213,235,237,91,218,129
,213,205,153,128,209,225,229,213
,205,90,129,237,91,222,129,167,2
37,82,55
 150 DATA 193,209,40,3,63,24,15,
245,42,220,129,124,181,40,6,25,4
3,235,205,153,129,241,245,193,24
1
 160 DATA 121,31,224,251,201,229
,221,225,62,255,183,55,8,62,2,50
,48,129,62,15,211,254,33,55,129
 170 DATA 229,219,254,31,230,32,
79,38,0,6,144,205,26,129,48,247,
62,191,184,48,242,36,32,241,6
 180 DATA 195,205,30,129,48,232,
120,254,212,48,244,205,30,129,20
8,62,1,50,48,129,38,0,6,192,24
 190 DATA 31,8,32,7,48,15,221,11
7,0,24,15,203,17,173,192,121,31,
79,19,24,7,221,126,0,173
 200 DATA 192,221,35,27,8,6,194,
46,1,205,26,129,208,62,219,184,2
03,21,6,192,210,1,129,124,173
 210 DATA 103,122,179,32,202,124
,254,1,201,205,30,129,208,167,4,
200,62,127,219,254,31,208,169,23
0,32
 220 DATA 40,243,121,47,79,230,2
,246,8,211,254,55,201,245,175,21
1,254,241,201,26,190,32,6,35,19
 230 DATA 16,248,55,201,254,65,5
6,5,246,32,190,40,241,254,32,32,
4,126,183,40,237,167,201,217,33
 240 DATA 255,255,217,126,217,20
5,112,129,217,35,27,122,179,32,2
44,217,229,217,225,201,79,172,23
0,240,87
 250 DATA 31,31,31,71,31,172,230
,15,95,125,168,103,123,169,230,1
5,79,23,23,23,23,71,7,230,1
 260 DATA 95,120,172,171,103,120
,23,170,177,111,201,9,43,43,43,1
26,8,43,126,43,11,11,11,11,190
 270 DATA 40,6,237,168,234,166,1
29,201,8,43,190,40,4,35,8,24,241
,245,197,43,126,43,70,43,18
 280 DATA 27,16,252,193,11,11,11
,11,120,177,40,4,241,8,24,214,24
1,201
```

NOTA.- Si eres capaz de hacer cargadores de las versiones originales de los juegos y quieres colaborar con nosotros en esta sección, no tienes más que mandarnos tus programas, a la dirección que figura en la página del sumario, en una cinta o disco de cualquier ordenador y formato indicando las instrucciones de uso y tus datos personales para ponernos en contacto contigo si es publicado.

BEAST BUSTERS

EL DIA MAS LARGO DE TU VIDA...

¡El que entra en este lugar abandona toda esperanza! Monstruos sanguinarios, cientificos locos y trampas diabólicas te esperan en esta ciudad. Las criaturas del doctor Spetctor harán todo lo que puedan para destruirte, a menos que tú no seas el más fuerte y el más rápido. Desde sus arcades originales, las criaturas de Beast Buster han llegado para invadir tu pantalla. ¿Podrás contenerles?

ACTIVISION

R-TYPE II

de pantalla amiga

LA PRIMERA OLEADA FUE FACIL LA SEGUNDA ACABARA CONTIGO

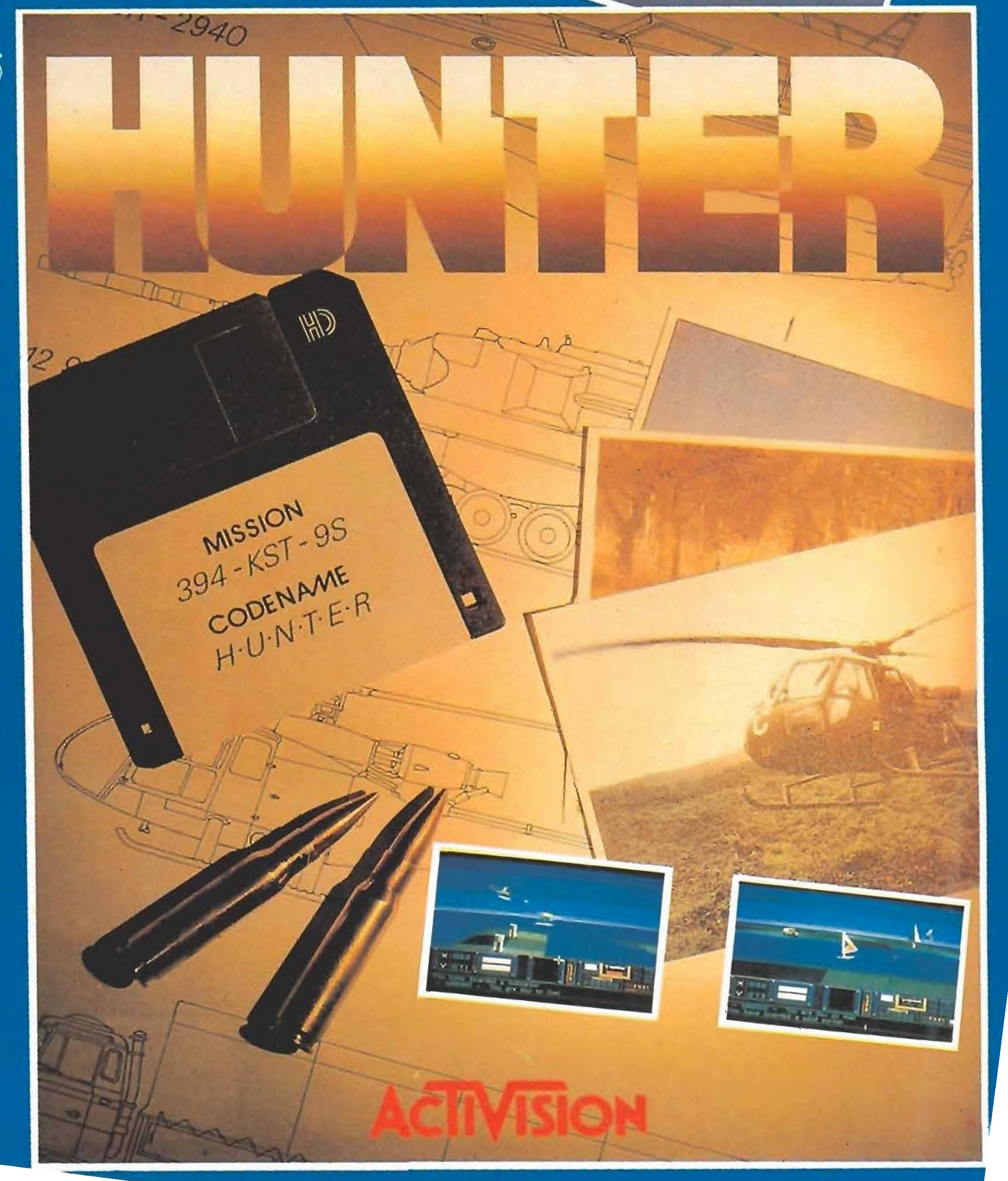
El Imperio revivirá de sus cenizas. Su poder había aumentado y había tomado rápidamente una nueva dimensión. Para salvar al Universo del estado de horror en el que el Imperio lo ha encerrado, la humanidad envía en primer lugar un Star Fighter R-9 modificado. Pero, ¡atención a la contraofensiva del malvado Imperio Bydo!

ACTIVISION



SYSTEM 4
de España, S. A.
Pza. de los Martires, 10
28034 MADRID
Tel.: 358 30 42
Fax: 358 30 41





Estas Navidades vamos a quedar como reyes.



IBM/PS1. Desde 160.000 Pts.

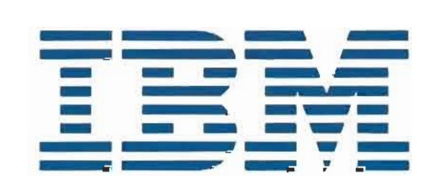
Ahora, tienes la oportunidad de hacerte con todo un IBM.
El IBM PS/1. Un ordenador especialmente creado para resolver problemas. Empezando por el de su manejo.
Porque te ayuda en todo momento. Porque te dice lo que tienes que hacer. Paso a paso. Aunque no sepas nada de ordenadores.
Incorpora el Sistema Operativo DOS y el programa Microsoft Works. Un paquete que te permite escribir, archivar y calcular.
Un ordenador que te ayuda en tus estudios. Haciéndotelo todo mucho más fácil. Ahora, hasta por su precio. Desde 160.000 Ptas.*

* Disco duro de 40 MB. Teclado. Ratón. Programa Microsoft Works y Sistema Operativo DOS.

Y Además, en tus ratos libres podrás también jugar con él utilizando tus juegos favoritos. No lo pienses más. Llama hoy mismo, en horas de oficina, al

900-100-400

y descubrirás que hay un Concesionario Autorizado IBM muy cerca de ti.
Estas Navidades vamos a quedar muy bien contigo. Como reyes.







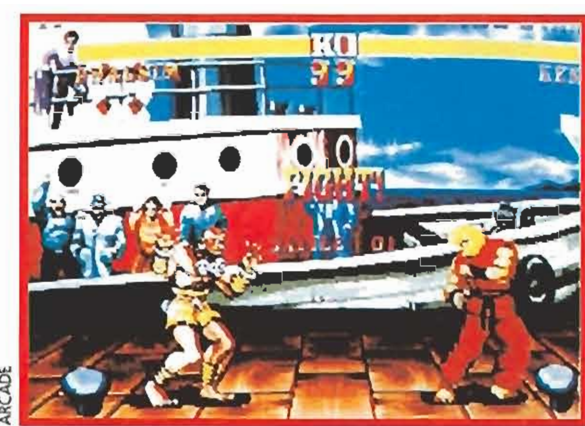
ARCADE Machine

STREET FIGHTER II





Como si de una superproducción cinematográfica se tratara, a un éxito sucede una segunda parte que profundiza en la claves del original, aporta leves toques de diseño y sacia el "mono" de aquellos que se engancharon con la primera parte de la saga. Capcom con esta nueva recreativa no revoluciona, sólo profundiza en un juego de calidad contrastada, al menos si ésta se mide por el número de sus seguidores, abundantes al comprobar las recaudaciones de las máquinas.



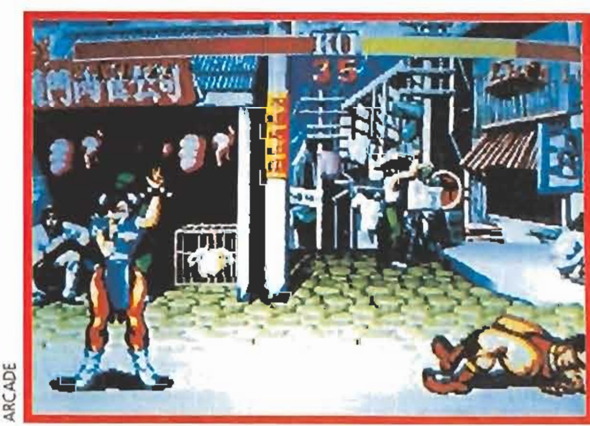
Las máquinas de lucha cuentan indiscutiblemente con un elevadísimo número de seguidores.



Nuestros protagonistas tienen una gran agilidad lo que les permite hacer unas maniobras tan espectaculares como ésta.



Muchos son los escenarios que podremos visitar correspondientes a la nacionalidad de nuestros guerreros.



Chun-Li la luchadora japonesa no parece amilanarse lo más mínimo ante sus oponentes masculinos.

APUESTA SOBRE SEGURO

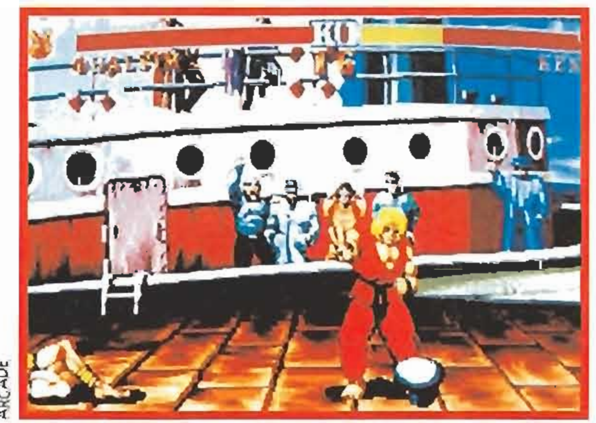
No hace falta haber recibido el nobel en artes marciales para saber de qué va básicamente «Street Fighter II», secuela de un juego ya clásico entre los adictos al género de los kung-fús, Coral Bistuer y compañía.

En la máquina encontramos los más salvajes y poderosos guerreros del mundo, tan salvajes y poderosos como de exóticos nombres: E. Honda, Ryu, Dhalsim, Blanka, Ken, Guile y Zangief por el lado masculino, y la china Chun Li por el femenino. Ellos nacieron en la India, China, Brasil, Unión Soviética (los diseñadores todavía no se compraron el atlas con el nuevo mapa del mundo), Japón y Estados Unidos (en estos dos últimos casos por partida doble, que por algo dichos países son las primera potencias en juegos de vídeo para maquinitas). Cuando el jugador eche la monedita por la ranura estos competirán entre sí al mejor de tres asaltos, cada uno con su habilidad especial.

La práctica, tu mejor arma

Como resulta lógico, –quien paga manda, dicen algunos–, el jugador elige a su campeón que, paso a paso, se irá enfrentando al resto de guerreros con la ayuda de un mando, dos botones, la experiencia y la habilidad para evitar que estrellitas o pajaritos revoloteen por nuestra cabeza, inevitable preludio del KO.

¿Recomendaciones? Por encima de cualquier otra, mucha práctica, que es la mejor manera de tener ojito con el fuego que el indio lanza por la boca, con esos brazos que extienden como los del hombre goma o con la tremenda agilidad de la delgada Chun Li. Y que nadie tenga miedo además a los más grandes y gordos, dicen las malas lenguas que desde que se inventó la patada en las partes bajas no hay enemigo grande.



Cada jugador podrá escoger a su luchador entre todos los que aparecen en pantalla.



Aunque la originalidad no es su fuerte, esta segunda parte incorpora algunas notas innovadoras.



Los combaten tienen lugar al mejor de tres asaltos, en los que cada guerrero pondrá en juego lo mejor de si mismos.



Sólo la práctica nos permitirá adquirir la experiencia necesaria para derrotar a nuestros contrincantes.

El mejor luchador del mundo

No es fácil convertir al guerrero favorito en el más poderoso y mejor luchador del mundo. Para conseguirlo no es sólo necesario ser mejor que los contrincantes, además hay que hacerlo en su terreno: rodeado de elefantes en un lujoso palacio indio, entre callejas chinas, en los angares de un aeropuerto o entre forzudos estibadores, por poner algunos de los ejemplos más llamativos.

Decorados atractivos a los que les falta una mejor definición; ya se sabe que nada es perfecto y que siempre hay que sacar algún fallo a las cosas.

Por lo demás, lo ya dicho: «Street Fighter II» es un juego clásico de lucha que no aporta demasiadas novedades pero que no defrauda a los seguidores incondicionales del género.

S.E.A.

Asesoramiento Técnico:
Feliciano Martín,
Fernando Amaros (SERMARE)

PLATINUM

Tus tiendas de Videojuegos en Barcelona



NOVEDADES Y SUPEREXITOS



SUPEROFERTAS "PC"

995 Pts.

SUPERCONSOLA GAME BOY

+ TETRIS O F1 O TENIS O SUPERMARIOLAND, ETC.



14.900 Pts.
IVA INCLUIDO

SUPERCONSOLA MEGADRIVE

CON CARTUCHOS A ESCOGER. TENEMOS TODOS LOS TITULOS

29.900 Pts.
IVA INCLUIDO



SUPERCONSOLA NINTENDO



14.900 Pts.
IVA INCLUIDO

SUPERCONSOLA GAME GEAR

TENEMOS TODOS LOS TITULOS

19.900 Pts.
IVA INCLUIDO



PLATINUM BARCELONA
C/ Roger de Flor, 125
Tel. 447 03 61
08013 BARCELONA

PLATINUM CLOT
C/. Ter, 25
Tel. 265 11 72
08026 BARCELONA

PLATINUM VERDUM-ROQUETAS
C/. Viladrosa, 82
Tel. 353 65 73
08037 BARCELONA

PLATINUM GRACIA
P.º San Juan, 192
Tel. 459 07 48
08025 BARCELONA

COCONUT

POR TELEFONO TU JUEGO EN CASA EN 72 HORAS*
(91) 594 35 30 y (91) 447 91 29
*(PARA JUEGOS DISPONIBES EN ALMACEN)
Horario: LUNES A SÁBADO DE 10 A 2 Y DE 4:30 A 8:30
ABIERTO SÁBADO TARDE

TITULO	SPEC	AMSC	AMSD SPED	C-64	AMIGA ATARI	PC-5 PC-3
AIR COMBAT ACES	—	—	—	—	5.900	5.900
ALIEN STORM	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
ANCIENT ART OF WAR	—	—	—	—	3.900	3.900
ARMADA (WAR GAME)	—	—	—	—	2.850	2.850
BORODINO (WAR GAME)	—	—	—	—	2.850	2.850
BLOODWICH	—	—	—	—	—	2.250
BLUES BROTHERS	—	—	—	—	2.850	2.850
BUDOKAN	1.500	1.500	2.250	—	2.500	2.500
BONANZA BROTHERS	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
CARGA DE LA CABALLERIA	—	—	—	—	2.850	2.850
COHORT (WARGAME)	—	—	—	—	2.850	2.850
CISCO HEAT	1.350	1.350	2.250	1.350	2.850	2.850
DINAMIC 92	1.900	1.900	2.900	1.900	4.900	4.900
DELTA FORCE	—	—	—	—	3.995	3.995
DARKMAN	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
DRAGON'S OF FLAME	1.900	1.900	2.850	1.900	3.990	3.990
ELF	—	—	—	—	CONS	CONS
EL GRAN HALCON	1.350	1.350	2.250	1.350	2.850	—
FANTAVISION	—	—	—	—	6.900	6.900
FINAL FIGHT	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
GAUNTLET III	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
GOLDEN AXE	1.200	1.200	2.250	1.200	2.850	—
GOBLINS	—	—	—	—	3.995	3.995
G-LOCK (AFTER BURNER 2)	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
HERO QUEST	1.700	1.700	2.500	1.700	3.900	—
JAMES BOND COLLECTION	1.500	1.500	—	1.500	3.900	—
KONGS REVENGE	1.295	1.295	2.250	—	—	2.250
KUWAIT ASSAULT	—	—	—	—	3.900	3.900
LONE WOLF	1.200	1.200	2.250	1.200	—	2.850
MAUPITI ISLAND	—	—	—	—	3.995	3.995
MERCHANT COLONY	—	—	—	—	2.850	2.850
MANCHESTER UNITED EUROPA	1.200	1.200	2.450	1.200	2.850	—
MEGA TWINS	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
OBITUS (RPG)	—	—	—	—	4.900	4.900
OUT RUN EUROPA	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
PAK POWERSPORT	1.295	1.295	2.250	—	—	2.250
PANZA KICK BOXING	—	1.200	2.250	—	2.500	2.500
RBI 2	1.500	1.500	2.250	1.500	3.900	3.900
R-TYPE II	—	—	—	—	3.450	—
ROBIN HOOD	—	—	—	—	CONS	CONS
ROBOCOP III	—	—	—	—	CONS	CONS
ROBOZONE	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	2.250
SPACE GUN	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	2.250
SMASH TV	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
STORMBALL	—	—	—	—	2.250	2.250
SHADOW DANCER	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
SPACE GUN	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	2.250
TIP OFF	—	—	—	—	3.995	3.995
TERMINATOR 2	1.350	1.350	2.250	1.350	2.250	2.250
THE SIMPSONS	1.350	1.350	2.250	1.350	2.850	2.850
THUNDER JAWS	1.500	1.500	2.250	1.500	2.500	—
TORTUGAS NINJA II	1.350	1.350	2.250	1.350	2.850	2.850
TURRICAN 2	1.200	1.200	2.250	1.200	2.250	—
TV. SPORT BASKETBALL	—	—	—	—	—	CONS
VOLFIED (SUPER QIX)	—	—	—	1.200	2.950	2.950
WORLD CH. SOCCER	1.500	1.500	2.250	1.500	2.500	2.500
W.W.F. (WRESTING)	1.350	1.350	2.250	1.350	2.850	2.850
3 D CONST. KIT	3.900	3.900	4.900	3.900	7.900	7.900

SUPER JUEGOS 16 BIT

	AMIGA ATARI	PC-5 PC-3
ADV. JET FIGHTER II	—	5.990
DARK HEART OF UUKRULL	—	3.900
DRAKKEN	—	4.490
ELITE +	—	CONS
EPIC	CONS	CONS
FUTURE WARS	4.490	—
F-14 TOM CAT	—	CONS
F-15 STRIKE EAGLE II	6.990	6.990
F-15 II MISSIONS	—	2.500
F-29 RETALIATOR	4.490	4.490
GHENGIS KHAN (WAR GAME)	5.990	5.990
HEART OF CHINA	—	CONS
INDY (AVENTURA GRAFICA)	5.990	5.990
KING QUEST V (256 COLORES)	—	7.990
KNIGHTS OF THE SKY	—	6.990
LINKS (256 COLORES)	—	5.490
LINKS CAMPOS	—	CONS
LA COLMENA	4.995	4.995
MONKEY ISLAND	5.990	5.990
RAIL ROAD TYCOON	6.490	6.490
SILENT SERVICE II	6.990	6.990
SIM EARTH	—	6.990
SECRET W. LUFTWAFFE	—	5.990
SPACE QUEST (256 COLORES)	—	8.490
WRATH OF THE DEMON	6.995	7.995

PCW 8256-8512

ALTA TENSION	3.150
ANGEL NIETO POLE 500	3.500
ARNHEM (WAR GAME)	3.600
BATMAN	3.150
COLECCION PCW VOL I	3.990
COLECCION PCW VOL II	3.990
COLECCION PCW VOL III	3.990
COLECCION PCW VOL IV	3.990
CLASSIC COLLECTION 1	3.600
CLASSIC COLLECTION 2	3.600
GOLDEN BASKET	3.500
HEAD OVER HEELS	3.150
JAI ALI	3.500
MATCH DAY II	3.150
MUNDIAL DE FUTBOL	3.500
MYTHOS	3.500
SIRWOOD	3.500
POGABOO LA PULGA	3.500
PAK PCW	3.500
POLI DIAZ	3.500
RESCATE EN EL GOLFO	3.500
SOVIET	3.500
TEMPLOS SAGRADOS	3.900
TETRIS	3.150
TRIVIAL PURSUIT	3.150

MATERIAL AMIGA

AMPLIACION 512 KB. RELOJ + SWITCH	8.500
ACTION REPLAY III A-500	13.490
AMOS THE CREATOR	10.900
AMOS COMPILER	6.800
AMOS 3D	7.800
CABLE EUROCONECTOR	1.400
DISKETERA 3.5 EXT. DISPLAY	17.900
DISKETERA 3.5 EXT.	14.900
DISKETERA INTERNA A-2000	11.900
MODEM EXTERNO 2400 BPS	19.900
RATON + PAD	3.900
RATON SIN CABLE	10.600
ROBOSHIFT	2.990
TRACK BALL (CRISTAL)	8.900
TRACK BALL (SIN CABLE)	11.900

COMPLEMENTOS

10 DISCOS 3.5 BULK	795
10 DISCOS 5.25 BULK	395
ALFOMBRILLA RATON	690
AD-LIB + MONKEY ISLAND PC	25.000
CABLE IMPRESORA PARALELO	650
TARJETA JOYSTICK PC	1.800
RATON PC + PAD	5.900
RATON ATARI + PAD	3.900
U. DISCO 3.5 ATARI ST	12.900
ROBO SHIFT ATARI ST	2.990
CABLE IMPRESORA CPC/SPE	2.200
CABLE CASETE CPC	1.200
CABLE 2 JOYSTICK CPC	2.200
MODULADOR TV. CPC	9.500
DISCOLOGY 3 AMSTRAD DISCO	3.900

MICROCLUB AMSTRAD DISCO

ARKANOID / ARCANOID 2	1.900
BEACH VOLLEY / ADIDAS T	1.900
BLACK BEARD / RAM	1.900
B. BOBBLE / S. W. BOY	1.900
BARBARIAN / BARBARIAN 2	1.900
CABAL / OPERATION WOLF	1.900
CHASE H. Q. / WEC LE MANS	1.900
D. NINJA / OP. THUNDERBOLT	1.900
FLYNG SHARK / GALAXY F	1.900
GAUNTLET / GAUNTLET 2	1.900
G. BERET / COMBAT SCHOLL	1.900
HYPER SPORTS / M. DAY 2	1.900
IMP. MISION / IMP. MISION 2	1.900
INDY I / INDY II	1.900
L. NINJA II / RENEGADE 3	1.900
NEW Z. STORY / R. ISLAND	1.900
OUT RUN / ROAD BLASTER	1.900
PACMANIA / PACLAND	1.900
RENEGADE / RENEGADE 2	1.900
RAMBO / RAMBO 3	1.900
ROBO COP / BAT MAN	1.900
STAR WARS / RETONO JEDI	1.900
TETRIS / POP UP	1.900
TIGER ROAD / STREET FIGHT	1.900
THUNDERBLADE / 1943	1.900

PC-HITS 5¼ - 3½

ACTION SERVICE	1.200
ABADIA DEL CRIMEN	1.200
ARKANOID	1.200
BATMAN	1.200
DAMES SIMULATOR	1.200
GAUNTLET	1.200
HARD DRIVIN	1.200
INDIANA (ARCADE)	1.200
IMPOSIBLE MISSION II	1.200
ITALIA 90	1.200
LIVINGSTONE SUP. 2	1.200
MAD MIX	1.200
OUT RUN	1.200
PICTIONARY	1.200
RAMPAGE	1.200
REGRESO FUTURO 2	1.200
ROBO COP	1.200
SNOOPY	995
STREET S. FOOTBALL	1.200
STREET S. BASKET	1.200
SUBBATLE SIMULATOR	1.200
TETRIS	1.200
TINTIN EN LA LUNA	1.200
TIGER ROAD	1.200
THUNDERBLADE	1.200

JOYSTICK'S

JET FIGHTER	3.300
JUNIOR	1.250
MEGABOARD	6.250
MANTA-RAY (MANO)	3.900
QUICKJOY M-5 PC	4.300
QUICK SHOT PC	3.500
JOYSTICK PC + TARJETA	4.900
SLIK STIK	1.500
SUPERBOARD	4.300
SUPERCHARGER	2.500
TORTUGA	2.900
TAC 2	2.600
TAC 50	3.600
TELEMACH 200	6.900
TELEMACH MADERA	8.500
TOP STAR	5750

SEGA MASTER SYSTEM-II

SEGA MEGADRIVE



GAME GEAR

LYNX II



GAME BOY



MASTER SYSTEM II + CONTROL PAD + ALEX KID + JUEGO 1990
14.900 PTAS.

LIGHT PHASER (PISTOLA)	5.990
CONTROL STICK	2.595
ACTION FIGHTER	1990
AZTEC ADVENTURE	1990
BLACK BELT	1990
ENDURO RACER	1990
FANTASY ZONE	1990
GLOBAL DEFENSE	1.990
MY HERO	2.990
SECRET COMMANDO	1.990
SUPER TENNIS	1.990
THE NINJA	1.990
TEDDY BOY	1.990
TRANSBOOT	1.990
WORLD GRANDPRIX	1990
ALIEN STORM	5990
ASTERIX	5990
ALIEN SYNDROME	5990
ALTERED BEAST	5590
BUBBLE BOBBLE	4.990
BONANZA BROTHERS	5.990
CARMEN SAN DIEGO	3.900
DICK TRACY	5.990
DOUBLE DRAGON	5.590
FORGOTTEN WORLDS	5990
GAUNTLET	6990
GOLDEN AXE	5.990
GHOULS I GHOST	5.990
HEROES OF THE LANCE	5990
INDIANA JONES	6990
IMPOSSIBLE MISSION	6.990
LEADER BOARD	5.990
MICKEY MOUSE	5.990
MOONWALKER	5.990
POPULOUS	5.990
PAPER BOY	5990
PACMANIA	5.990
REGRESO AL FUTURO III	5.490
RASTAN	5.590
RUNNING BATTLE	5.990
SPPEDBALL	3.990
SPIDERMAN	5.990
SUMMER GAMES	5990
SUPER MONACO GP	5.990
SONIC	5990
STRIDER	5.990
SHINOBI	5.590
WORLD CUP ITALIA 90	4.490
WORLD CLASS LEADERBOARD	6.990
WONDER BOY III	5.590
W. BOY II N MONSTER LAND	5.590
XENON II	5990

MEGADRIVE + 2 CONTROL PAD + ALT. BEAST
29.900 PTAS.

ARCADE POWER STICK	7.900
BOLSA CONSOLA + JUEGOS	1.990
CONTROL PAD	2.595
POWER BASE CONVERT	6.490
SG-FIGHTER (JOYSTICK)	4.300
ALIEN STORM	5990
BATMAN	7.990
BUSTER DOUGLAS BOXING	5990
BONANZA BROTHERS	6.990
DECAP ATTACK	6.990
EA HOCKEY	8490
EL VIENTO	CONS
FANTASIA	7.990
F-22 INTERCEPTOR	CONS
GHOULS'N GHOSTS	8.490
GOLDEN AXE	6.990
GOLDEN AXE 2	CONS
JEWEL MASTER	6.990
MERCS	CONS
MICKEY MOUSE	8.490
MIDNIGHT RESISTENCE	CONS
MIGHT I MAGIC	8.490
MIKE DITKA FOOTBALL	7990
MOONWALKER	7990
OUT RUN	7990
PACMANIA	7990
PHANTASY STAR III	9900
ROSTAN SAGA II	6900
ROAD RUSH	8.490
ROBO COP	CONS
SHAINING OF THE DARKNESS (RPG)	9490
STREET OF RAGE	6990
STAR FLIGHT	8.490
STAR CONTROL (12 MEGAS)	8.490
SPEED BAL II	7.990
SONIC THE HEDGEHOG	6.990
SUPER QUIX	6.990
SPIDERMAN	6990
SUPER MONACO G.P.	6.990
SUPER REAL BASKET BALL	6.990
THUNDER FORCE III	8.490
TOEJAM I EARL	7990
TURRICAN	8490
ULTIMATE QUIX	6990
VAPOR TRAIL	8990
VERMILLION	8.490
WARRIOR. OF ROME	8.990
WRESTLE WAR	6990
WORLD CUP ITALIA 90	5990
WARRIOR. OF ROME (WAR GAME)	8490
WONDER BOY III	6990
688 ATTACK SUB	8490

GAME GEAR + COLUMNS + BOLSA PARA CONSOLA Y CARTUCHOS
19.900 PTAS.

MASTER GEAR CONVERTER (ADAPTADOR JUEGOS MASTER SYSTEM)



5.290 PTAS.

PERIFERICOS:	
BOLSA STANDARD	2.190
BOLSA DE LUXE	2.900
BATERIAS RECARGABLES DOC'S	7.500
CABLE GEAR TO GEAR	1.990
FUENTE DE ALIMENTACION	2.190
KIT DE LIMPIEZA DOC'S	990
SINTONIZADOR DE TELEVISION	CONS
BASEBALL	5.190
CHASE H.Q	4.590
CHESS MASTER	5.190
DONALD DUK	5.190
DRAGON CRYSTAL	5.190
GACTORY PANIC	5.190
FANTASY ZONE	4.590
GOLDEN AXE	5.190
G. LOOK AIR BATTLE	5.190
HALLEY WARS	4.590
JOE MONTANA FOOTBALL	5.190
KINECTIC CONNECTION	4.590
LEADER BOARD GOLF	5.190
MAPPY	4.590
MICKEY MOUSE	5.190
NINJA GAIDEN	5.190
OUT RUN	5.190
PACMAN	5.190
PSYCHIC WORLD	4.590
PUTER GOLF	4.590
SHINOBI	5.190
SLIDER	4.590
SLIP SHOT	5.190
SOKOBAN	4.150
SOLITAIR POKER	4.150
SPACE HARRIER	5.190
SPIDER MAN	5.190
SUPER GOLF	4.590
SUPER MONACO G. PRIX	5.190
WONDER BOY	4590
WOODY POP	4590

LINX II + ADAPTADOR RED + CHEQUERED FLAG
22.900 PTAS.

LINX II	19.900
LINX I	17.900
ADAPTADOR PARA RED 220 V.	1.900
ADAPTADOR MECHERO COCHE	3.200
BOLSA POUCH	2.900
CABLE COMLYNX	900
VISOR SOLAR	795



JUEGOS	
A.P.B.	5.400
BLOCK OUT	4.900
BLUE LIGHTNING	4900
CALIFORNIA GAMES	4.900
CHEQUERED FLAG	4.900
CHIP CHALLENGE	4900
ELECTROCOP	4900
GATES OF ZENDOCON	4900
GAUNTLET III	5400
ISHIDO	5.400
KLAX	4900
MS. PACMAN	4.900
NINJA GAIDEN	4900
PACLAND	4.900
PAPER BOY	4.900
QUIX	5.400
RAMPAGE	5400
ROADBLASTER	4900
ROBOSQUASH	4900
RYGAR	4900
SCRAPYARD GOG	4900
SHANGAI	5400
SLIME WORLD	4.900
TURBO SUB	4.900
ULTIMATE CHESS	5400
VIKING CHILD	5.400
WARBIRDS	4.900
XENOPHOBE	4.900
ZARLOR MERCENARY	4.900

CONSOLA + TETRIS + AURICULARES + 4 PILAS + ESTUCHE NUBY
14.900 PTAS.

NOVEDAD

SPANISH TRANSLATOR (TRADUCTOR ESPAÑOL-INGLES-ESPAÑOL) 12.000 PALABRAS + 300 FRASES + U. DE MEDIDA.
5.900 PTAS.

ORGANIZADOR PERSONAL (AGENDA TELEFONICA + CALENDARIO + BLOCK DE NOTAS + CALCULADORA Y OTROS DATOS)
5.900 PTAS.

ADAPTADOR MECHERO COCHE	CONS
AMPLIFICADOR SONIDO NUBY	1.900
BATERIA RECARGABLE	6.700
ESTUCHE NUBY	2.190
CARTUCHERA 12 JUEGOS	1690
LIGHT BOY + LUPA	3990
LIGHT BOY-ILUMINACION	1900
LUPA NUBY	1700
ALTERED ESPACE 3D	4.400
BUGGS BUNNY II	4.400
BATMAN	4.400
BUBBLE BOBBLE	3900
CASTELVANIA II	4.400
CHOPLIFTER II	4900
CHESMASSTER	4400
CRYSTAL QUEST	3900
DICK TRACY	4.400
DOUBLE DRAGON II	5.400
DUCK TALES	4900
FIGHTING SIM	4400
FINAL FANTASY LEGEND	4900
GAUNTLET II	4.400
HATRIS	4.400
MICKEY MOUSE	4.400
NINJA GAIDEN	CONS
NAVY SEALS	4.400
NBA ALL STARS	3900
NFL FOOTBALL	3900
PUNISHER	4400
ROBO COP II	CONS
ROGGER RABIT	CONS
R-TYPE	4400
SUPER MARIO LAND	4190
SUPER R. C. PRO AM	3900
THE SIMPSON	4900
TOM I JERRY	CONS
TERMINATOR	4.400
TURRICAN	CONS
TORTUGAS NINJA II	CONS
W.W.F. SUPERSTARS	4.400

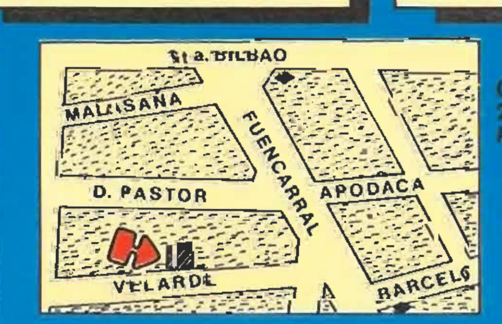
SEGA

- CLUB SEGA DE ALQUILER DE CARTUCHOS
- IVA INCLUIDO EN TODOS LOS PRODUCTOS

CUPON DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: **COCONUT.** C/ VELARDE, 8. 28004 MADRID



NOMBRE/APELLIDOS ______________ TITULOS ______________ PRECIO ______
DIRECCION ______________
PROVINCIA ______ LOCALIDAD ______
TELEFONO ______ C.P. ______
MODELO ORDENADOR ______ Gastos de envío 250
FORMA DE PAGO: ☐ TALÓN ☐ CONTRA REEMBOLSO TOTAL ______



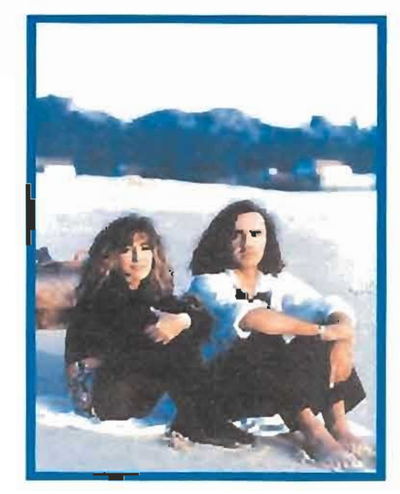
C/ VELARDE, 8
28004, MADRID
METRO: BILBAO Y TRIBUNAL

PANORAMA AUDIOVISIÓN

Por Santiago Erice

ESTA LLORANDO EL SOL

COMPLICES



Cómplices (Teo Cardalda y María Monsolis) han titulado su último Lp «Está llorando el sol». Lo primero que se podría decir a todos sus seguidores es: sin novedad en el frente. Esta pareja sigue construyendo canciones donde la base es una bonita melodía pop, generalmente un tanto melancólica, y una letra que casa como anillo al dedo, pensada y trabajada para acompañar su mundo de sensaciones. Volverán, pues, las críticas sobre su blandenguería y tampoco faltarán las ventas millonarias. Lo dicho, sin novedad en el frente.

Quizás, dos son las diferencias fundamentales que marcan la evolución del dúo con respecto a anteriores trabajos: uno, la música está cada vez más depurada de arreglos y dos, aumenta la preocupación por temas menos intimistas (la ecología en la canción que da título al Lp o la utopía a los Leone de "Verdad que sería estupendo", por ejemplo). Otra novedad interesante es la guitarra de Ray Heredia en "Ojos gitanos", unos toques aflamencados verdaderamente curiosos para lo que ha sido hasta ahora la trayectoria de Cómplices.

Teo y María hacen música para aquellos que gustan de rebozarse en tiempos otoñales, capaces de enternecerse con pensamientos intimistas y nada propensos a los ritmos furiosos y sincopados del rap. Son para tiempos tranquilos predispuestos a la tristeza sin caer en la depresión. Babosos dicen algunos. Sensibles dicen otros. Cómplices a lo suyo. Negándose a sustituir a Víctor y Ana en la prensa del corazón, sin apariciones públicas en fiestas de moda, sin manías de divos. Cursis, dicen unos. Tiernos, dicen otros.

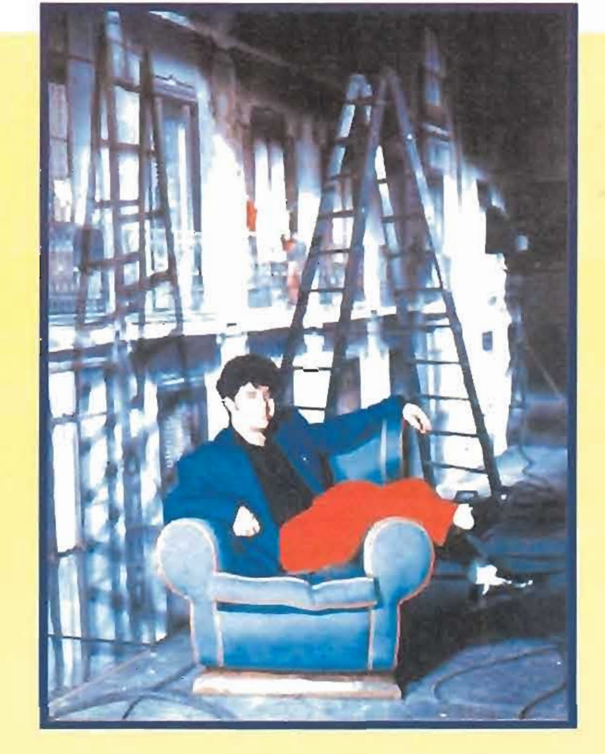
LA ESTRELLA ES...

PEDRO ALMODOVAR

Desde los tiempos de Luis Buñuel (y a pesar del Oscar de Garci) ningún director de cine español había logrado tanta repercusión internacional como Pedro Almodóvar. Manchego como Sara Montiel, antiguo empleado de telefónica, de su físico dijo, antes de ser cineasta famoso, que era algo así como un saco de patatas. Excelente relaciones públicas en los ambientes más modernos, ahora todos alaban su frivolidad pero hubo una época en que nadie le dejaba dinero para rodar su primer film, «Pepi, Luci, Boom y otras chicas del montón».

Ahora él controla su negocio a través de su hermano (un mago para los números) y le saca pingües beneficios, pero echar una ojeada a las hemerotecas es un ejercicio saludable; los que hoy le ponen por las nubes le acusaban, no hace tantos años, de director mediocre. Ahora comparte fiestas con Jane Fonda y Madonna, pero hubo una época en que ser una "chica Almodóvar" no vendía en los despachos de las productoras cinematográficas (que son las que ponen el dinero para que cualquier tipo con más o menos talento y siempre influyente e introducido ponga sus sueños e ideas en imágenes). La carrera de Almodóvar como director de cine ha sido un largo camino lleno de piedras, aunque ahora, para distribuir su película «Tacones lejanos», casi haya tenido que poner los derechos a pública subasta; todos, absolutamente todos querían estrenarla.

Pedro Almodóvar ha sido siempre una persona tremendamente imaginativa. Capaz de dar la vuelta a las situaciones cotidianas hasta convertirlas en delirantes, sus no siempre perfectos guiones eran lo suficientemente diferentes y originales como para lograr su objetivo. Ahora también rueda "películas serias" y



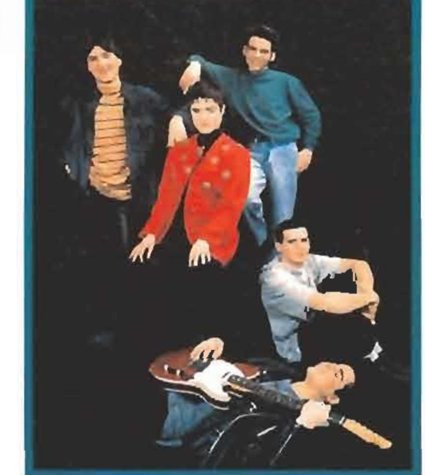
trascendentes pero sus mayores aciertos están en su habilidad como retratistas de costumbres. Esa monja que alimenta a una fiera o esa ama de casa que acaba con su marido con un hueso de jamón son cien mil veces más realistas que las elucubraciones de tanto "cineasta profundo" como abunda en este país aunque no le entienda nadie, y bastante más divertidas que las patochadas de la mayoría de las comedias españolas.

La carrera de pedro Almodóvar es larga y variada a estas alturas. Enamorado desde toda la vida del cine, sus films suelen ser homenajes a viejos maestros y tributos a géneros como el melodrama o la citada comedia de costumbres.

En un país como el que le ha tocado vivir, se ha visto obligado a aprender sobre la marcha, a adquirir la técnica imprescindible a base de cometer errores y practicar, a arriesgarse, en definitiva, a que la cosa saliera un bodrio. Nadie como él, por lo menos en los últimos años, ha sido capaz de sorprender y provocar tanto, de escandalizar y apasionar. De hacer "cine vivo" en definitiva.

EL DULCE ENCANTO DE LA JUVENTUD

SIN RECURSOS



Sin Recursos son ese grupo catalán que el año pasado nos contó la historia de "Poco seso y su mujer". La cancioncilla de marras incluida en el primer álbum del grupo, reflejaba muy bien lo que son estos cinco chicos: por no dar muchas vueltas al asunto y para que cada cual lo entienda a su modo, lo que alguien ha definido como el dulce encanto de la juventud.

Para bien y para mal, Sin Recursos nacieron como una banda de tiernos adolescentes enamorados del pop de los 60 y ahora, con su segundo Lp, «La noche se desgasta», lo confirman (aunque eso sí, un poquito más crecíditos). Además, y por si alguien no se había dado cuenta, son los que han puesto letra y música a la campaña de este año de "un diamante es para siempre".

Sus composiciones no son abigarradas y sí sencillas. Aunque últimamente se preocupan más por los arreglos, no han perdido del todo su afición por la simplicidad.

Algo más complejos pero sin pasarse, los componentes de Sin Recursos nunca harán feliz a un heavy ni desentonarán en una fiesta vigilada por unos padres temerosos de que sus hijos se desmadren. Son un cuento de hadas convertido en realidad y una magia rosa. Un divertimento melodioso para jóvenes y frescas historias de un amor no contaminado por el paso del tiempo.

Chicos de colegio, como su público, nada agresivos ni contestatarios, se fijaron un día en sus adorados Beatles y decidieron que estar todo el día tocando música clásica era muy aburrido, que también ellos podían formar su propio conjunto pop. Aquí los tenéis.

CUANDO EL RAP ES BLANCO Y COMO LA GOMA DE MASCAR

VANILLA ICE



Vanilla Ice es blanco como la leche. Es guapo y fotogénico como uno de esos actores que caracterizan a los anuncios de pasta de dientes. Las chicas pierden sus huesos por él y colocan su foto en los cuadernos escolares. Es famoso como Michael Jackson. Es un triunfador y una postal en colores brilantes.

Posee ese toque hortera inevitable para triunfar en determinados ambientes de Estados Unidos. Y es el más genuino representante internacional de eso que algunos llaman el rap blanco y que lo mismo podría ser rap de niños monos, de buena familia o de empresa de refrescos.

El rap fue una música de negros y chicanos, de marginados en general, que así se expresaban en los barrios de las grandes ciudades americanas. Pronto la industria discográfica se dió cuenta de que ahí había un filón por explotar y, al igual que ocurriera con Elvis Presley y el rock, buscaron sus representantes.

Vanilla Ice es uno de ellos, quizás el de más éxito. No se trataba de copiar miméticamente sino de adaptarlo a los gustos de la gente pudiente, de quitar a la música su carga de agresividad y hacerla apta para todos los públicos.

Los Public Enemy y compañía son demasiado para el body de los WAS. Vanilla Ice no, Vanilla Ice es como el chicle sin azucar. Un sucedáneo pasado por el tamiz del baile, del color de la piel y la moda "light".

Y la fórmula funciona económicamente a la perfección. Y Vanilla Ice se convierte en una gran estrella. Y una vez más los negros se quedan sin su música y se la quitamos los blancos.

LA FUERZA DEL BOCA A BOCA

CELTAS CORTOS



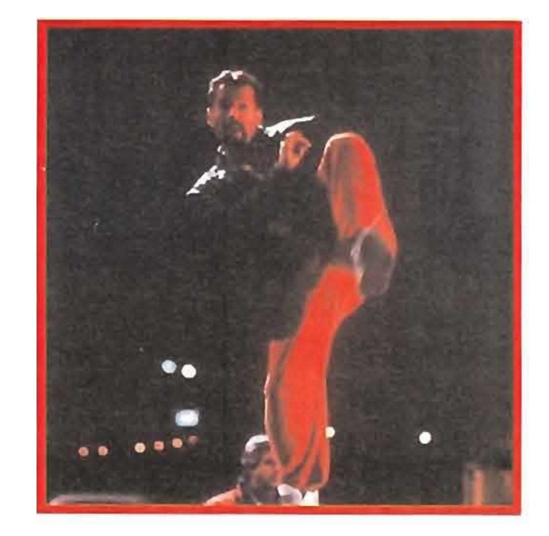
Los muchachos de Celtas Cortos han roto de pronto todos los parámetros establecidos de antemano en ese negocio llamado industria musical. Con ellos ha funcionado el "boca a boca" y esas revistas que "nadie lee" han demostrado su fuerza. Sin medios publicitarios mastodónticos, sin grandes multinacionales detrás, sin apariciones televisivas en horas de máxima audiencia, estos ocho chicos de Valladolid convirtieron su segundo Lp, «Gente impresentable», en disco de platino y ofrecieron durante 1.991 más de cien actuaciones a lo largo y ancho de la geografía nacional. Recientemente acaban de editar «Cuéntame un cuento» y lleva camino de repetirse la historia.

Pero las cosas son todavía más curiosas. Resulta que todos los componentes son músicos de conservatorio en una época en la que ya no se lleva el virtuosismo y parece que tocar mal es una virtud. Además, resulta que practican un género basado en ritmos y melodías celtas mezclado con reagge, blues, rock o lo que se tercie cuando la defunción de Gwendal y sus seguidores folkies había sido anunciada mil y una veces. De lo podemos deducir sin temor a equivocarnos que los estereotipos no valen para Celtas Cortos.

Sus conciertos en directo son auténticas fiestas y nadie se explica como sus miles de seguidores pueden saberse unas canciones que no suenan (o no sonaban) en las radio-fórmula. Apologías de baile y diversión. Propagandistas indirectos de una Tabacalera que ya no fabrica los celtas cortos y sin boquilla, su música es más rural que urbana, más tradicional que moderna, más aventurera que estandarizada. Es aire sin contaminar y la más palpable demostración de que en la música todo está a la vez inventado y sin inventar.

LA ULTIMA DE BRUCE WILLIS

«PENSAMIENTOS MORTALES»



Ni la crítica ni el público fueron muy compasivos con Bruce Willis cuando juzgaron «Hudson Hawk». Al chico de «Luz de Luna» le pusieron a caer de un burro y, si no quiere que su cotización como estrella deslumbrante decaiga, no tiene más remedio que lograr un éxito rápido. ¿Quién sabe? Quizás sea «Pensamientos mortales» la medicina, aunque, todo hay que decirlo, las noticias que llegan allende el Atlántico, no son excesivamente alentadoras.

Junto al simpático Bruce trabajan en este film Demi Moore, su compañera en la vida real («No somos ángeles», «Ghost»), Glenne Headley («Dick Tracy», «La Rosa púrpura de El Cairo»), John Pankow (más conocido por sus apariciones televisivas en series como «Spenser: Detective privado» o «Corrupción en Miami») y Harvey Keitel («Taxi Driver», «La última tentación de Cristo»).



«Pensamientos mortales» ha sido dirigida por el experto Alan Rudolph, "todoterreno" que se apunta a un bombardeo, a una del Oeste o a cualquier drama de esos de mucho llorar con tal de mandar detrás de una cámara.

En esta ocasión el cineasta nos cuenta una historia en la que se mezclan la investigación policial y la amistad, el asesinato y el amor, la moralidad y el instinto de supervivencia.

El "Ser o no ser" de Hamlet sustituido por el complejo de culpabilidad. Dos amigas muy amigas. La dos casadas. Uno de los maridos muere.

La policía comienza a investigar. Las dos amigas dejan de ser tan amigas. Sube la tensión y el stress... mejor ver la película si deseáis conocer el resto. ¡Y mucha atención a la interpretación de los actores!